

对话《网瘾战争》
哥哥们别跑了，我“脸疼”



文艺复兴的残影
《刺客信条II》制作特辑

03月中
本期零售价 ¥10



www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第325期

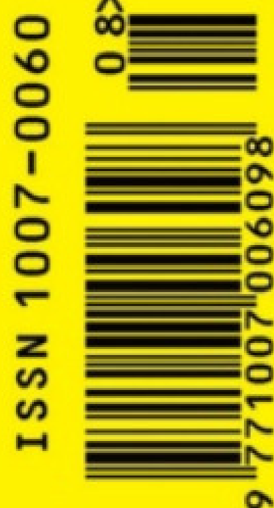
大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择

深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。



赠送 生化危机5 精美海报
集换式卡牌活动持续进行，请看144页桌游专区



ISSN 1007-0060



本期重磅专题（47页超长奉献）：
《龙世纪》世界观解析与详尽攻略

网游观点：就算是爆乳主策也救不了你啊！

在线争锋：无PK，不游戏/越南妞儿爱你
前线地带：横行霸道——自由城之章/苍翼默示录/龙世纪——起源：苏醒/最高指挥官2/战争黎明II之混沌崛起/地下铁2033/越狱——阴谋/前线任务进化
深度游戏：《工人物语7》Beta测试独家试玩报告/《命令与征服4》对战模式深入分析/桌游站大放送
评游析道：键盘奥运会/较真《阿凡达》



本期攻城略地
龙世纪——起源



责编手记

“接下来解读一下编辑部近期的4个关键词——加班、中奖、排队、搬家。它客观地反映了近一段时间以来众编辑的生活百态。”

春节前后做责编，要比平时辛苦，想想辛苦后就可以回家过年了，心里也就舒坦了。

开头先做个预告：本期特别奉献给大家的是《龙世纪——起源》的专题加攻略，为此，我们特意将“攻城略地”栏目的内容向前提，放在专题企划之后，加在一起40多页的内容，让大家一次看过瘾。这里特别感谢XX领主同学，为了这个大专题呕心沥血，大家要是觉得好看，鲜花掌声多来一点儿。

在“在线争锋”栏目里，小明不耻上问，对《网瘾战争》制作团队OTMT主要成员进行了采访，原来《网瘾战争》还有第二个结局……

接下来解读一下编辑部近期的4个关键词——加班、中奖、排队、搬家。它客观地反映了近一段时间以来众编辑的生活百态。

先说加班，某日早上，到了单位的蓝星和小明在大吐苦水——“我昨天半夜3点才睡”“我连续3天没睡过4个小时了……”，两个人都在极力地表白自己，这时在编辑部里唯一一个22寸大液晶显示器后面，一头乱发、睡眼惺忪的XX领主冒出头来，“我早8点才睡，你们就不能安静一会儿。”小明刚要回嘴，蓝星的手机响了，大漠发来信息“责编老爷，昨天写稿子睡的晚，今天晚去单位一会儿，您老包涵……”

接下来说中奖，过去几年的春节团拜会上，派发的纪念奖奖品都是耳机。某些人年年得耳机，就恨不得自己是六耳猕猴了，要不耳机还真没处戴。某人今年缺耳机用，但是纪念奖的奖品变成了……居然变成了……变成了什么呢？我先不告诉大家，大家去猜吧。前两年8神经中了一等奖液晶显示器，然后就丢了钱包，据说钱包里的钱和液晶显示器的价钱不相上下。今年小白中了一等奖，就赶紧数自己钱包里的钱，然后拍拍胸脯长出一口气道：“就算丢十个八个钱包，我还是有的赚”。

第三说排队。每年这个时候，家在外地的同事，就要开始“搏票”之旅，过年回家的火车票，要是买不到就麻烦了。今年“搏票”又有了新的含义，某人刚对某人说“我早上6点就去排队买票了……”，旁边就有人跳起来大叫“你今年春节又不离京，买什么票？跟着瞎起哄，小心我举报你是票贩子”“我……我……我说的是买《阿凡达》的电影票……MM非要去看”，旁边笑倒一片。

最后说搬家。如果你注意到我将地穴领主改称为XX领主，千万别吃惊。因为他搬家了，辗转于数个地穴之后，XX领主终于搬出了地穴住上了楼房。由于饱受冰河一站起来电脑就断电之苦（具体细节请参看2月中“读编往来”中的小白日记），XX领主把自己的座位，从冰河后面搬到冰河左边，据说之后电脑就没突然断电过。

（后来美编MM发现这段卷首语实在写得太少了，于是把中旬刊的每个人拉来凑版面，于是也有下面的对话……）

MerlinPinkstaff：你们别猜了！你们猜到爆也猜不到纪念奖发的是插线板！

小明：你们说，（咱们悄悄地说）蓝星为什么让大家猜插线板啊，这根本就是猜不到的……

北京市海淀区北洼路18层大House领主：因为他……阴暗吧……

Say
Say@popsoft.com.cn

你即将看到的强力作者与强力文章有：



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进
朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 汪澎
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电 话 010-88135604、88135623
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88118588-6106
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年03月08日
定 价 人民币10.00元

晶合通讯

专题企划

攻城略地

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

@仟游软件

@完美时空

P59 在线争锋重点推荐
专访《网瘾战争》制作团队

这钟声，会传给你我们的力量

P12 专题企划重点推荐
DAO世界观解析

长久以来，对居住在Thedas的绝大多数人类而言，世界的结构就如同翻转在造物主指尖的一枚硬币：造物主铸就了它，为硬币的两面设计了精妙绝伦、充满奥秘的图案。

P162 评游析道重点推荐
文艺复兴魅影

坦白说，《刺客信条Ⅱ》只追逐到了文艺复兴时代的一丝残影。即使只做到这一步，600多年前美妙的意大利之夏还是热情地向你敞开怀抱。

P178 评游析道重点推荐
较真《阿凡达》

卡梅隆是个机械宅。《阿凡达》机械部分的特点在于，它不是美国式的粗糙或漫不经心，而是拥有日本人特有的那种绝对偏执，对每个细节都尽善尽美去追求。



这是真正的友谊。我们也曾暗自打量过去合作过的发行商，但那有很大不同，主要是因为我们都是独立公司，就算用尽力气，最后还是理念不合。

——id Software的总裁Todd Hollenshead告诉Edge在线杂志，他们和ZeniMax Media的蜜月在继续。Todd说，心甘情愿被ZeniMax收购，主要是因为ZeniMax看重品质，不是催催催然后做出个游戏就拿去卖钱。这似乎也解释了id Software为什么半年多在新作上毫无动静，而John Carmack还有那么多时间四处发射火箭。

跳票是不可原谅的罪行。

——KONAMI原定于3月发售的PSP游戏Metal Gear Solid: Peace Walker宣布推迟至4月底发售，针对这一跳票事件，负责该项目的王牌制作人小岛秀夫在开发团队博客中撰文表示了自己的歉意，表示："我总是对开发团队的成员强调：在确定并公布游戏的发售日期之后，就不应该发生任何变动。跳票行为就相当于背叛了所有玩家的信任，是不可原谅的罪行。"国内一些玩家对此作出的评论内容包括"小岛纯爷们""写作跳票，读作诚意"，呃，也包括"暴雪的罪行已经罄竹难书了""这是不是暴雪的游戏始终在日本市场不受欢迎的根本原因……"



我们之所以这么干，是因为我们乐意，而且我们可以。那些家伙的主张和我们没有关系。

——广受好评的《质量效应2》因为游戏中出现的裸露镜头与限制级场面而引起了争议，但面对针对游戏这些内容的反对意见，制作方强硬地表达了自己的态度：《质量效应2》所面向的是成年人玩家市场，足够成熟的玩家应当可以充分理解游戏中的限制级场面，对于这样的玩家而言，游戏中缺少这些场面才是应当反对的。甚至还毫不客气地表示"不管你们怎么认为，无论那些家伙如何强调，对我们而言，这些反对意见从来就不是值得考虑的问题。"

但是我们并没有去尝试修复这个Bug，当时我们的看法甚至是："嘿，这样也不错嘛。"哈哈……



——FC的经典游戏《忍者龙剑传》曾以变态的难度著称，最近由"喷神"James制作的一部针对该系列作品的视频让玩家们重温了儿时由该系列游戏所带来的痛苦经历，在FC的三部《忍者龙剑传》系列作品中，难度最为变态的莫过于初代，而初代中难度最为变态的又要算是"一旦在最终BOSS战中失败，就要重新通过最后一大关的全部场景"这一设定。有细心的玩家翻出了之前国外媒体对《忍者龙剑传》制作人员的专访内容，发现在该专访中制作人员承认这个"设定"其实是个Bug，而且当时制作组成员出于某种恶作剧的心态故意没有修复它……如此贱格的制作态度真是让人火大啊！



中文化决定。

——2010年2月5日，台北电玩展首日，SQUARE ENIX制作人桥本真司公布了预定于5月在PS3平台发售《最终幻想XIII》中文版的消息，这是《最终幻想》系列中首次由官方制作并发售的中文版作品。

彼得·摩尔（Peter Moore）是个基佬!

——在得知即将发售的FIFA世界杯官方游戏《FIFA世界杯2010》（FIFA World Cup 2010）没有PC版后，有玩家在EA官方论坛留下了这样一句恶毒的诅咒。许多人盼望EA能够记起还有PC玩家，更多的人希望EA Sports赶紧换个头头。

国内会有人买吗？反正我不要……

——KOEI公布了《北斗无双》同捆特典“TREASURE BOX”的内容：除了作为特典必备的画册和原声CD之外，还有一样令人意想不到的商品：以《北斗神拳》主要角色著名台词作为闹钟声音的钟表。当然，台词内容是略有改动的，比如健次郎那句著名的“你已经死了”，作为闹钟声音发出的就是“你已经醒了”。但是，就算这礼物还算有诚意，且消费者能接受那奇怪的造型，但对于国内的玩家而言，这东西还是过于“不吉利”了，“送钟”毕竟是个忌讳啊。嗯，当然，日本并不讲究这个忌讳……



你低估了国外玩家的淡定程度。

——Steam时不时会举办一些优惠和酬宾活动，向购买某些游戏的玩家提供该游戏系列前作的免费下载服务，甚至是直接向所有注册用户免费赠送一些老游戏，此外还会在节假日和消费高峰期对一些热门游戏大打折扣，诸如5美元的《战地2》、6美元的《质量效应》之类屡见不鲜。有人怀疑这种做法会导致原价购入游戏的玩家对发行商和Steam平台的销售策略表示不满，但Steam平台愈加火爆的销售数量证明很多玩家并不介意自己花了比别人更多的钱去购买一款游戏。

这是什么游戏！求下载！

——在一个关于老足球游戏的怀旧讨论帖中，有玩家表示自己曾经玩过一款操作系统空前复杂，总共能让键盘上超过30个按键发挥作用的足球游戏，其中最为猎奇的设定莫过于有一个键是专门用来做出“肘击”动作的……看到这里，就算是对足球游戏完全没有兴趣的人也忍不住想尝试一下在绿茵场上不停肘击的快感了……



悲剧啊！

——来自《寓言Ⅱ》玩家的抱怨：之前辛辛苦苦四处操劳，总算购置家产、改头换面、娶妻生子、邻里和睦。行走大街小巷，无不前呼后拥，可谓扬名天下、男女通吃。结果冒险归来，却见家中净是甲虫。老婆撒手人寰，儿子被送走寄养。战斗贪食成了胖子，现下头发蓬乱胡子拉碴腰围三尺在酒吧为人倒酒谋生……这游戏为什么能把主人公的遭遇做得这么悲惨啊！







PC Gamer



xbox.com


ps3center.net



vg247.com



rockstargames.com

PC Gamer
《孤岛危机2》首次曝光
2010.02

这一期PC Gamer杂志终于放出了少量关于EA和Crytek公司合作开发的FPS大作——《孤岛危机2》的情报。自去年E3以来，我们对这游戏的了解仅限于新一代纳米战斗服（Nanosuit 2.0），以及支持游戏多平台开发的新一代图像引擎CryENGINE 3。

《孤岛危机2》的监制，Nathan Camarillo向PC Gamer透露，续作中的孤岛不再是像前作那般的热带岛屿。《孤岛危机2》中玩家将在“全新风格的丛林”里作战——不过关于新场景的诸多问题尚处于讨论阶段。

“在接下来的几个月内，我们将致力开发新的岛屿。玩家可以在一个和前作完全不同，最终却会感到似曾相识的岛屿中进行游戏。”他补充道，“制作小组想在延续传统《孤岛危机》那种沙盘风格的同时提升游戏的空间自由度。”与全新的游戏环境相对应，续作中的敌人的AI也得到了增强。面对一些玩家对《孤岛危机2》的家用机版视觉效果可能大打折扣的质疑，Camarillo的回应是“我们所关注的并不是画面效果缩水，要知道，跨平台的开发反而能避免对某些特效的过度追求，这样就能更专注于各平台间的平衡。”

Crytek公司希望《孤岛惊魂》系列的继承者--也就是《孤岛危机》系列能够成为“优秀的跨平台射击游戏”。“市场上已经有不少跨平台的射击游戏了，但我们确信《孤岛危机》能成为其中的佼佼者……公司将致力提升业界技术标准。”《孤岛危机2》预计会在2010年下半年面世，不过确切发售日期至今并未公布。

xbox.com
微软吹响狩猎号角《怪物猎人——边境》今夏登陆Xbox 360
2010.01.26

1月26日，微软与CAPCOM联合举办的发布会公布了一系列重要消息，除了众所皆知的《失落的星球2》、《超级街头霸王4》、《丧尸围城2》等作品消息同时公布之外，还公布了一直在PC平台运营的《怪物猎人——边境》将会在今年夏天登陆Xbox 360平台的消息。届时，Xbox Live黄金会员只需月付1400日元就可以玩到这款大作。

《怪物猎人——边境》是CAPCOM基于PS2平台《怪物猎人2》开发，并于2007年正式发售的多人网络动作游戏，该游戏在日本市场取得了巨大成功。

ps3center.net
《生化危机》系列之父新作正式公布
2010.01.29

因导致CAPCOM公司06年业绩下滑而被降职，并于2007年离开CAPCOM组建白金工作室的《生化危机》系列生父三上真司，终于公布了他的新作。游戏名称为《征服》（Vanquish）。三上真司担任游戏监督，制作人由开发《铁骑》、《大神》系列的稻叶敦志担任。从目前公布的影像中来看，是一款科幻风格的包含射击要素的游戏，具体的游戏类型、发售时间和发行平台尚未公布。

vg247.com
首周热销200万套《质量效应2》叫好又叫座
2010.01.29

本作是《质量效应》三部曲中的第二部作品，发售当天，“质量效应”就成为了Google News的最热门搜索词。发售一周以来，PC和Xbox 360平台累计销售量已突破200万，在各类游戏媒体的评价中，《质量效应2》获得了40个满分，30余个编辑推荐并超过20次登上游戏杂志封面。BioWare公司的首席执行官Ray Muzyka面对如此销售佳绩表示：“《质量效应2》将会成为2010年度最好的游戏之一。游戏的持续热销和获得的普遍好评让我们感到非常自豪。”

rockstargames.com
《侠盗猎车手4》资料片增加新要素 XBOX360独占结束
2010.01.29

原本由Xbox360平台独占的《侠盗猎车手4》资料片《侠盗猎车手4——失落与诅咒》和《侠盗猎车手4——自由城之曲》将于今年3月30日登陆PS3及PC，届时这两个平台的玩家可以分别通过PlayStation Network及Windows Live付费下载获得。两款资料片除了新增角色和剧情之外，武器、车辆、任务、音乐等也会有所增加。

■原文：ign.com 翻译 亚勒

《黑暗虚空》果然烂

每当我提笔想写这篇《黑暗虚空》的评测时，就觉得脑子一片空白。你可以说我没灵感，但说白了，写评测最要紧的一点就是对游戏有爱——可我真的找不到《黑暗虚空》有任何可爱之处。Airtight Games和CAPCOM合作开发的这款游戏完全是个失败作。

“《黑暗虚空》就是这样一款的游戏——买了，玩了，通了，忘了。好吧，其实根本没什么值得写的。”

写其他评测文章时，我总会先用一两句话概括下游戏剧情，但是在写这篇东西时，似乎连这点都很难做到。怎么说呢，玩家将扮演威尔（Will），一个原本是正牌飞行员，却因为某种“不光彩的原因”被逐出队伍，而只能开开货运飞机的可怜小子。游戏中还有一位名叫艾娃（Ava）的少女，根据游戏的提示，威尔之前和这姑娘还有过一段感情——但这并不重要。在一次飞向百慕大三角的任务中，威尔突然被吸入了另一个时空，这个异世界到处都是些奇怪的人和生物——好吧，有些是机器人，还有些只是穿着机器人服装的外星生物，这些外星生物和人类语言不通，无法交流。主角在不知所措的时候碰到了一个和沃尔特·迪斯尼（米老鼠之父）模样相似的人，他给了主角一个喷射背包。没有自我介绍，也没有赠送理由，迪斯尼先生留下背包就离开了。而故事从这里开始变得更诡异了，除非你完完整整读过游戏介绍或是在网上查过大量资料，否则真的很难将这些情节拼凑在一起。

如果说这游戏还有一点儿吸引人的地方，那就是喷射背包这东西了。有了喷射背包，你就是一枚人肉火箭！那风驰电掣般的速度甚至能让人在飞行时产生颈骨折断的错觉！

但飞行的快感仅限于此，当你在空中的时候，你还要对付那些速度极为缓慢的飞行器。不知设定者怎么想的，那些飞行器总在你屁股后面冲你开火。这时你得掉头飞到敌方飞行器后头，努力在它们又落在你身后之前来上那么几下。当你靠近这些飞行器时，还能演出“劫机”的好戏。主人公能跳上飞行器并且进入其内部。不过这是个无聊又重复的活儿，而且很容易死。总之在游戏最后，我是受够了这些东西了。与其在空中劫机，不如把这些东西逼到地面干掉，虽然在地面干掉它们也是个无聊又重复的活儿，但至少比在空中对战快点。

当然，按制作人的设计，游戏中的近身战斗相当罕见，在机器人的背后偷袭的部分看上去很不靠谱，而且大部分敌人只会在你攻击时坐以待毙。即使你是从远处发起攻击，那些敌人也只会呆在原地挨打，这些战斗一点都不刺激，也不能给玩家带来丝毫成就感。

CAPCOM的确费了很大心思在本作中尝试体现他们新理念，不过其效果也就是让你在荒唐无聊之余觉得眩晕。比如我们的主角会漂浮到一个空中平台的边缘，抓住边缘后很神奇地让自己的身体和平台的边缘平行——想想看自己怎么在墙壁上站立吧，这简直是对物理学的侮辱！

游戏的整体流程并不算长，关键问题是你却要在游戏过程中不断重复那些无聊的过程。当我坚持掩护了那个体积硕大、行动缓慢的“方舟”三十分钟时，我已经用炮塔击落了一架又一架的飞碟，回避了一次又一次对空机枪的射击，我为突破了自己耐心的极限而泪流满面。我真希望游戏的每个关卡都能早点结束，而玩家在享受一款优秀游戏的时候，是不会产生这些想法的。

游戏的可玩性已经很不尽如人意了，而我们还能找到一些技术上的硬伤：人物嘴唇的动作和对白不搭调、阴影效果不尽人意、剧情薄弱、大量的无趣场景……这些缺陷是不是导致这款游戏失败的关键呢？当然不是，在发现这些问题之前，我就已经意识到这款游戏平庸、甚至可以算是低劣的品质，其他硬伤的作用只是雪上加霜罢了。

正如游戏名字的字面意思：游戏的过程非常“空虚”，故事情节交代得不够清楚、动作部分单调乏味、飞行元素也有很多欠缺。但我并不讨厌这款游戏——因为没把它太当回事。它就是那种玩儿完就忘的游戏，到了明年的这个时候，估计就没有多少人能记得它了。P


虽然哥不够强力，但哥至少还能飞！


哥是正义的，因为哥对抗的是ET！


物理学那些脆弱可笑的规则，对哥就没有效果！就没有效果呀！


虽然你很弱，但哥是不会留情的……

■北京 瓦格雷

2ch与日本网络文化

2ch是日本规模最大的网络信息交流中心，从1995年运营开始至今，对日本网络文化产生了深远影响。随着人气的增长，其影响力甚至跨越了语言和国界的障碍，2ch这个名字也逐渐被其他国家的人们所熟知，在中国的ACG人群，即动画观众、漫画读者和游戏玩家群体中也有着很高的知名度，有不少人养成了“泡”2ch的习惯。

只要能够容忍2ch的某些版块的舆论倾向，能够接受那些由ACG人群所创造出的网络前沿文化，通常就不会对这个人气旺盛、讨论热烈的交流环境产生反感，接下来很多人都会被这里丰富的信息与高涨的讨论热情所吸引。正如一些2ch住民所说的：2ch信息量之大，几乎让人咋舌——“読むだけで満足”（只要看看就很过瘾了）。

2ch.net

“是宅就要上2ch”这句话的传播可以算是典型的以讹传讹——对2ch产生这一误解大概是因为对2ch的了解还不够全面：2ch并不像刚刚被国内一些ACG爱好者所知时被诠释的那样“是个只有ACG住民的论坛”，不过ACG爱好者确实是2ch用户的一个重要的组成部分。根据最新的统计数据，2ch大概拥有1170万用户，这意味着2ch用户在日本人口中占有相当惊人的密度。这1170万用户，自然不可能都是“宅”，其中也会有部分与ACG文化完全绝缘的人。而2ch的内容和板块也不仅仅围绕着ACG话题展开，而是涉足生活的方方面面，在诸多分类细致的ACG板块之外，财经、政治、演艺、体育等板块的讨论亦非常火爆。

2ch的外表与大多数网民所喜闻乐见的那种论坛并不相似，更确切地说，2ch的功能和外貌更像是一个留言板。如今，就算是安全措施和功能最为初级的论坛，也会要求用户注册、提供密码和提示答案、电子邮件地址等基本资料，如果用户愿意，还可以完善更详细的个人信息，往往还可以再上传一张图片作为头像之类。但2ch并不具有上述功能，用户无需注册就可以发言，在留言时还可以在名称那一栏随意更改，以此表明或伪装自己的身份，但更多的用户还是会选择匿名进行讨论（会显示为“名無しさん”，意为无名氏），无数的无名氏也算是2ch的一道风景。另外，没有注册也就意味着没有用户资料，个人用户在2ch留过多少次言、参加过多少话题等都是无法统计的，所以2ch与一般意义上的BBS有很大差距，是名副其实的“电子留言板”。

2ch与ACG

所有初到2ch的人——尤其是那些慕名而去的——都会感到很惊讶甚至摸不到头脑：这样一个简单甚至可以用简陋来形容的地方真的就是传说中的2ch么？连主题的罗列方式都是那么的不友好（帖子列表并不是像我们所习惯的一楼一楼，而是采用文档一样的顺序排列）！这样一个地方是如何招揽来如此多的用户的呢？尤其是那些ACG爱好者——从相当一部分ACG爱好者装饰私人BLOG的风格就不难看出：这些人对细节的注重几乎到了偏执的程度，很难想象他们在2ch这样一块除了绿色页面之外就几乎什么都没有的地方踊跃参与讨论的心态。对于一些游戏主题的讨论，往往在评论之外还需要一些攻略讨论贴，以及常见、疑难问题解答贴。而2ch这样混乱且难以辨别发帖人的留言板，难道不是在功能上有所缺失么？的确，在功能方面，2ch这个留言板远不如多功能论坛，但对于它的忠实用户而言，它能够超越功能的限制而发挥出自己独特的作用。

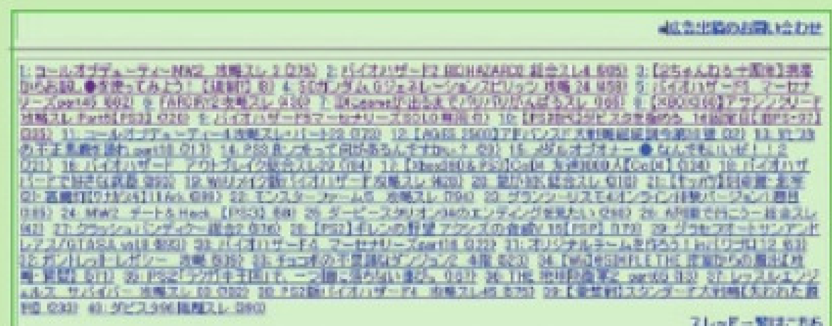
在日本，《Fami通》和《电击PS》等杂志在平面媒体市场和游戏玩家心中拥有不可动摇的地位，但登录这些媒体的网站，只能看到少量的产业新闻



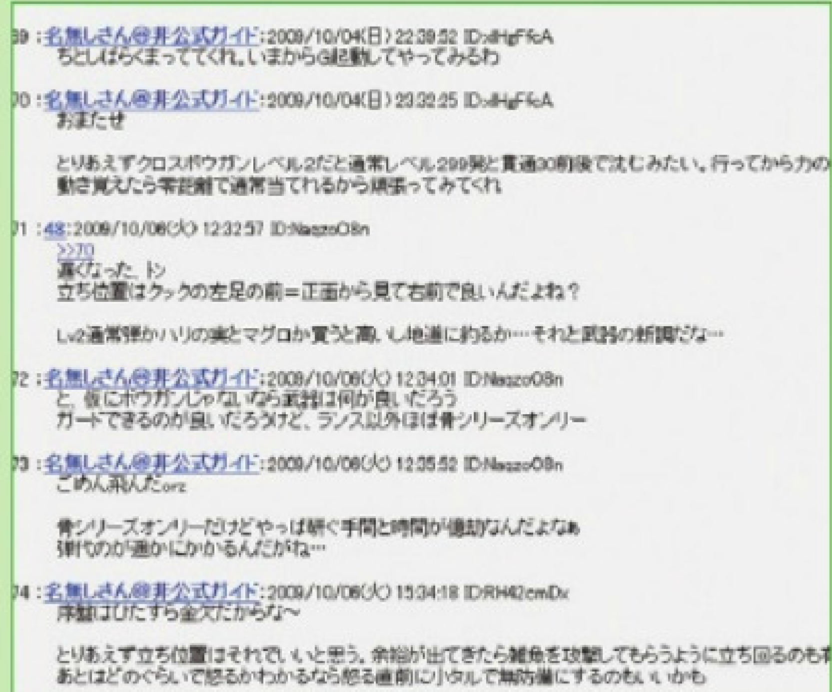
2chTopPage上的图片，图片上大部分都是诞生自2ch的颜文字，之后又由同人进行加工渲染。从这张TopPage绘就不难看出2ch住民的兴趣



2ch的创建者兼第一任管理员西村博之先生。在去年，也就是09年1月时，宣布将2ch移交给一家名为PACKET MONSTER的，地址位于新加坡的公司



这就是2ch上帖子的布局，如同一排广告链接一样堆积在一起，如果完全展开的话，不通过页面搜索关键字是很难找到自己想找的帖子的



留言者的姓名全是无名氏。无名无姓的无责任发言经常会引发一些争端，经过几次事件之后，帖子后面加上了ID纪录。这并非用户帐号，而是IP地址及日期经运算后的文字列

和华丽的产品页面，而讨论不能在那些环境中形成气候。换句话说，日本的企业，无论游戏公司还是游戏相关的媒体，似乎都没有给自己的玩家或读者留一块试验田，让用户自行耕种——这是令人费解的现实。

2ch不是承载话题，而是制造话题

即使功能不尽如人意，但2ch还是在日本乃至世界其他国家的ACG界中起着很重要的作用。比如在我国港台地区，在电脑和网络还没有普及的上世纪90年代中期，也就是游戏杂志刚刚兴起的那个年代，那时候虽然攻略往往是由游戏杂志的编辑们亲笔写下的，但当时的游戏新闻、游戏秘技，还有后来兴起的修改方式等都是来源于2ch这个无尽的宝库。当然，这些刊登在杂志上的信息大多是经过编辑验证过的，但在网络上摄取材料的时候，除了眼急手快之外，还要有辨别真假的能力。由无数无名氏提供的信息所引发的焦点话题也是2ch吸引众多用户的原因。

笔者曾经亲身经历过这样一件事情。当年CAPCOM公司发售游戏《鬼武者 无赖传》时，笔者在通关游戏之后，发现角色选取栏中还有一格空白，这就是说笔者还未达成这名隐藏角色的出现条件。因为当时攻略速度太快，查过一些攻略网站之后，也是只有问没有答，于是笔者将希望寄托在2ch上了。当时2ch上一篇帖子提到要使用明智左马介达成一闪1000次（弹一闪也可）。于是笔者展开了一闪之旅，还拿到了迅武者的评价，可并没有按照预期那样出现隐藏人物，等再看2ch论坛的时候，1000闪论已经被推翻了，条件是每个人都要过生存模式，而且发帖人还说他已经打出了隐藏任务，是「街霸」中的豪鬼，武器名称：鬼丸，因为《街霸》和《鬼武者》都是CAPCOM公司的游戏，存在客串的可能性，于是本人又花了整整一天时间通了全角色的生存模式，可还是没有…… 最后2ch游戏版认定这个隐藏角色是需要通过继承游戏记录才能出现的角色，而所需的游戏就是不久之后即将发售的《鬼武者》新作……

而话题就在这样的真假虚实留言中诞生了，从另一方面也能证明日本玩家的心态要平和许多，不过话说回来，当你面对无名氏的时候，除了放平心态也没有任何解决方式不是？相比之下，尤其是最近几年的国内游戏玩家都给人一种怒不可遏的感觉，有喷口水的时间为什么不拿起手柄多实践一下呢？怀念当年“水下八关”的时代，那时候的人们是多么的诙谐和勤奋啊！

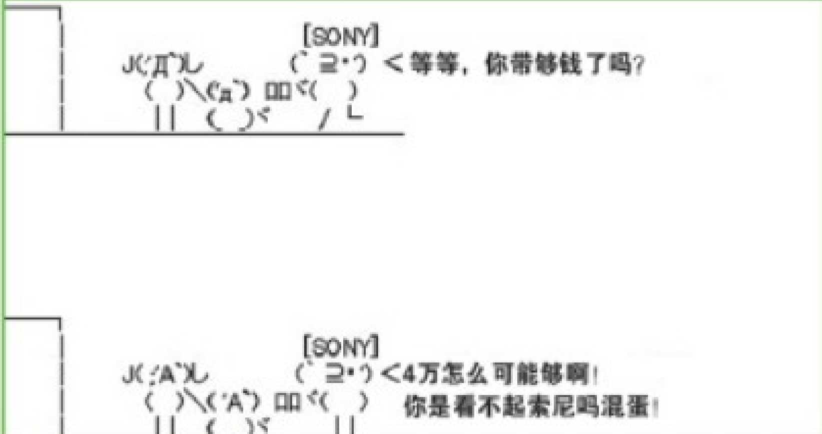
不仅态度认真，还有相互尊重

我们都知道日本人行事认真，笔者的一位日本朋友曾经取笑笔者的工作态度是“遊び半分”（一边玩一边干）。日本人这种工作的态度源于尊重：对客户的尊重，对领导的尊重，对企业形象的尊重，对自己的尊重，对工作本身的尊重，放到游戏业界来讲也一样。日本的游戏厂商通常会通过与玩家互动来改进作品，尤其是在美少女游戏界，通过PC平台更容易实现改进。厂商这种听取玩家意见改进作品的措施也鼓励了玩家参与网络讨论的积极性。值得注意的是，厂商并不只是局限于对于自己作品的评论，他们是在整个网络上搜罗流行事物，搜罗目标群体的潮流动向，从中获得创作素材和灵感。没错，很多因某某游戏而迅速推广起来的名词、典故最早可能只是某某论坛上的一贴而已。日本游戏厂商将这种取自玩家，精炼之后再还给玩家的创作模式叫做良性循环，他们认为，厂商、游戏、玩家全部都是流行趋势中的一个组成部分，这其中有取之不尽的财富。

就玩家来讲，很多游戏的讨论贴最终会发展成签名请愿贴，当大家对于一个事件、一个道具或是一位角色有所建议时就会发动大家签名请愿，希望游戏厂商能够关注并听从民意，而且事实上这种通过玩家进言而对作品进行补完的事情也并不少见。至少对于厂商来说，“after story”这种东西总能卖出几万套吧，何乐而不为呢？



日本著名杂志《Fami通》的官方主页。除了一些产业新闻之外，多是新刊的情报。这些所谓门户游戏网站多被用于查询游戏的发售日期



2ch引发的话题举不胜举，除了被国人所熟知的电车男事件之外还有很多有意思的故事。图为PS3发售前夕，玩家讥讽PS3价格昂贵而绘制的颜文字漫画。该漫画结局被改编很多次，有喜剧也有悲剧



如果说2ch是交流版块的话，那么@wiki就是攻略版块。每当新游戏发售之后，玩家就会用@wiki来制作攻略站，从主线到分支到隐藏要素，一应俱全。@wiki现在也成了日本游戏玩家生活中一个重要的组成部分


niconico则承担了游戏视频的部分。这个网站的用户相比2ch来说要核心许多，口号是“浪费才华”。很多玩家把自己的完全攻略视频、超级攻略视频上传到这个网站上

■本刊特约记者 Clond（英国纽卡斯尔报道）

英伦漂流日记（六）

新年开始，电视上开始充斥着各种各样的10年总结，恍惚间，我们已经在21世纪度过了整整10年。英格兰的2010年，是以一场20年不遇的暴雪开始的。新年的第一天我就犯下了一个很严重的错误：我冒着大雪艰难地走到了市中心，只为买一盒排骨。而就在我出门的时候，一个穿着全套滑雪装备的人正从我的门口飞快地划过。

1.

新年的假期是没有公交车可坐的，在这趟“出远门”期间，我有数次几乎摔倒，但最终我发现，所有的超市在这一天都没有营业。除了咖啡馆之外，其他的一切店铺几乎也都关着门。

这次的暴雪导致很多交通线路都断掉了，英超联赛也因此延期了，BBC不停地告诉大家不是万不得已就别出门了。于是，大家就不约而同的选择了宅在家里：憋憋论文，看看电影，玩玩游戏。女生们会说“宅女”这个名字太难听了，应该叫“居里夫人”。你知道，宅女和腐女总是有着千丝万缕的联系——在FACEBOOK上，来自世界各地，但拥有同样强大的八卦精神的GOSSIP GIRL们总是能把学术和“腐”联系起来，比如就因为某两个男性学者以前总是一起发论文，但是从1996年就开始各发各的了，于是她们就会断定他们中出现了第三者。亲眼见识到这些让我不由得感叹：腐女真不愧是这个世界上最可怕的生物之一。

2.

花了一个小时，笑中带泪的看完《网瘾战争》之后，我突然有了再次进入艾泽拉斯世界的想法。从公测时的三大副本、开荒MC，到战场的出现，再到TBC的种种经历，《魔兽世界》曾经在我生命的几年中留下了许多的印记。对于太多太多的人来说，这已经不仅仅是一款游戏。登录一直保存在硬盘里的国服客户端，才发现这个世界和离开的时候相比依然没有发生什么变化，除了公会和好友名单早已变成了一片灰色。好不容易等到熟悉的名字上线，一问却发现屏幕对面已经不是以前的那个朋友了。从QQ群上找来以前的好友一起玩了玩战场和竞技场，却总是拖后腿：虽然我的S4套装在一年多以后依旧没有过时，但无奈如今的延迟实在是太稳定——一直稳定在3000左右。那一瞬间，我产生了去欧服的想法。不过转念一想：从头开始的话，我现在是没有哪个时间和精力了，也许等到CTM上市之后，我还是会第一时间去体验一下吧。

3.

在这段时间里，我选择的网游是足球经理在线版，Football Manager Live。FML其实早在前年年底的时候就已经推出了。但也许是经营状况并不能让世嘉和SI完全满意吧，最近，新版本HORTON又开始了封闭测试，打算于今年三月在欧洲地区“重新上市”。我幸运的申请到了一个测试账号，并加入了这个“新”的游戏世界。

FML最大的特点就是比赛引擎和单机版的FM系列同步更新，甚至FM10中的战术，也可以直接导入游戏中使用。经理们，不管你是战术大师，还是如温格一般慧眼识才，都可以在这个游戏中于全球玩家一决高下。我凭借着在FM10中的获得的经验，仅凭设置了442和4231两个阵型，便取得了不错的胜率。FM10中新增的“场边喊话”系统就像是为这款网络版专门设计的，在对战中使用很有紧张的感觉。几天之内，我的服务器排名就已经升至了40多位。不过真正的考验还在后面——两天之后，正式的联赛即将拉开帷幕。

在进入游戏之后，每个经理可以根据自己最常上线的时间选择参加一场联赛。比如周末联赛的经理们就将在星期六和星期天开始活动，而月光联赛的玩家的比赛都安排在午夜之后。如果在赛程的时间经理无法上线，那么球队的比赛指挥将由AI代劳。玩家也可以编写一个战术脚本，精确到第几分钟换谁上场，或是领先之后是否多上一个后卫并多倒倒脚拖时间。一个赛季将会持续20多天，第一个赛季的成绩会决定球队参加的联赛的等级，而后面加入的玩家就



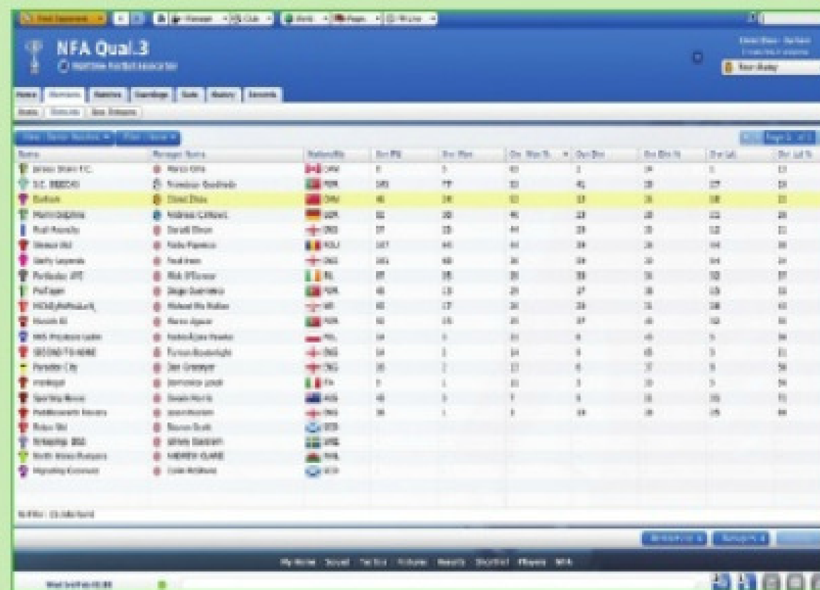
傍晚雪中的小镇



窗边转瞬即逝的晚霞



大雪之后路上的车辆



我所参加的联赛，我球队的标志是其中唯一的一面五星红旗

只能从低级联赛开始了。不过，为了补偿新玩家，在加入之后可以选择免费签约一个现实中已经退役的经典球员，这样的福利老玩家就没法享受了。

如今的游戏，要是没有成就系统，都不好意思跟其他游戏打招呼。FML也不例外，它的成就系统的特点就是能看到这个服务器内有多少其他玩家也解锁了同样的成就。比如踢第一场比赛进第一个球，这样的全服玩家几乎都已经解锁成就实在是无法给人带来成就感。而我在解锁“超级替补”（比赛结束前5分钟上场并攻入制胜球）这个成就之后，发现出我之外只有10多个人完成过，瞬间就感觉特别满足。

4.

一个叫Jason的苏格兰教练看到我贴出的球员挂牌广告之后，给我邮件希望用一名法国中锋交换我队中的年轻前腰。由于主打阵容从4231改为了442，我的中场中路球员显得有些过多了，而身体素质出色的前锋正是我所需要的。于是很爽快的和他直接交换了球员。但没想到的是，我们的转会预算账户上，同时都少掉了35万英镑。原来在SI不鼓励人贩子们摧残球员，将刚买来的球员一场不用就立刻转手卖掉赚差价。于是，购买后一周之内卖出都会交纳相当于球员身价的税。说起税，现在在英国也是热门话题了。新年开始，增值税由之前的15%上涨到了17.5%，直接反应就是超市的物价又涨了。

比赛中，国外玩家们（大部分是英格兰人）聊天都习惯用一大堆的缩写。除了gg和gl之外，我对其他的缩写都很迷茫。连猜带查，总算明白了m8 = mate, tbh = to be honest, wp = well played 等等，不过到现在为止，我依然不知道ul到底是啥意思。FML中的玩家总是很有礼貌，和我另一款常玩的足球游戏FIFA10形成了鲜明的对比。FML玩家在比赛开始后都会互相祝对手好运，而FIFA10里常常传来的是各种脏话的骂声。比赛结束后，FML玩家很多会说对方踢得不错，自己是运气好才赢的；而在FIFA10中，总是能听到抱怨说对方水平太差，能赢只是运气。我无法得知这样的反差是怎么造成的，也许是因为FML的玩家年龄更大一些吧。在这个国家，只要是没喝醉酒的成年人总是显得彬彬有礼。但是大量无所事事的问题青少年也是这个国家的传统之一。反映这方面问题的电影有不少，从《发条橙》到《猜火车》到《伊甸湖》，几十年间它们的流行从未中断，而问题却没有得到改变。很多人都多多少少地遇到过这类英国青少年的骚扰，我的一个女同学就曾有过这样的遭遇：走在街上，马路中间的车突然停下，里面的年轻人莫名其妙的摇开车窗，接着就是一个鸡蛋扔过来——这已经可以算比较幸运了，其他人甚至被小石块砸中过。

还是回到FML这个游戏的话题上来吧，这个游戏很适合每天玩那么一小会儿，每天在联赛时段上去踢两场比赛，顺便看看转会的消息。长时间泡在线上进行各种友谊赛的意义并不大，因为俱乐部的转会资金或是球员能力都是不能通过比赛来增加的。通过友谊赛、解锁成就甚至赌球所得到的货币，只能用来购买球服，吉祥物，聊天表情等等对比赛平衡性没有影响的东西。

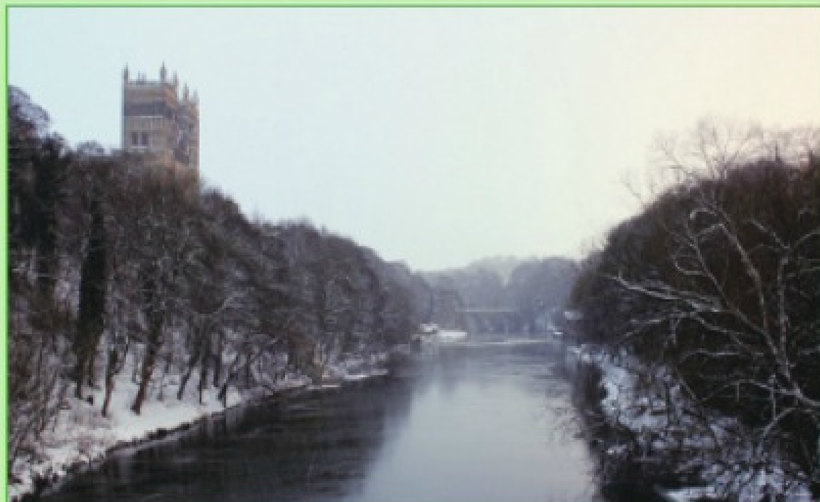
5.

说起足球，已经在英国呆了大半年的我居然到目前为止还没有去现场看过英超比赛，很遗憾，离我最近的纽卡斯尔队已经降级了，虽然他们现在还能保持英冠联赛排名榜首，有望在下赛季回到英超。一次在纽卡斯尔坐出租车的时候，司机告诉我“纽卡没有降级，他们只是暂时去踢一年另外的比赛而已，明年就回来了，别担心。”这样的球迷实在是可爱。不过，我最希望去的还是曼彻斯特联队的主场老特拉福德。今年必做的一件事就是去梦剧场看一场比赛，可是曼联队的主场球票实在是难买。必须要先加入他们的球迷协会，然后再提出申请，而且并不是所有申请者都能买到票，要经过抽奖才能知道是否能如愿在比赛当天进入这个许多足球爱好者心中的圣地。

当积雪终于化掉的时候，我终于写完了这期的稿子，第二学期的课程也拉开了帷幕。这一学期的课程压力明显更大了，而实践性也更强了。其中一门课程是给当地的一个气候方面的非营利性组织作市场策划，还有一门是为朗讯科技（他们的研发部门就是大名鼎鼎的贝尔实验室）做新技术管理的方案。这些挑战让我感到很有动力。与此同时，春节也很近了。这是我第一次不在家过年，难免会有很多感慨——当你们读到这里的时候，春节应该已经过去很久了。不过，新年的祝福，应该是什么时候都不算晚的。P


市中心街边的水果摊


威尔河和远处的城堡


突然就这么下起雪来了


宿舍旁的一片空地


雪中的城堡，同时也是UNIVERSITY COLLEGE的宿舍

《龙世纪——起源》
世界观解析

■策划 本刊编辑部
执笔 北洼领主

光明圣咏：造物主与创世

圣言奏响之前，
尚无天壤之别，水天之界。
唯存静寂。
直至造物主以圣言发令，
遵主诚命，
世界立现：
希望与敬畏，梦想与理念，
无穷之可能尽显。
最初受造于主，就是那获赐形与权柄的，
得主至上恩宠，
可掌管一切。
藉此恩宠，
万事万物皆可如意随行。

在天堂中央
主唤起那城，
就是那塔楼由世间至纯的黄金所筑，
街道由奏响天籁的卵石所铺，
旗帜无风招展的圣城。
主居于其中，
静待子嗣创造奇迹。

造物主的子嗣聚集于他金色的宝座之前，
无尽的赞美诗响彻殿堂。
然而子嗣唱颂的诗歌
却出自圣城中铺路卵石所奏响的天籁。
子嗣闪烁的金光，
不过是对金色宝座的光辉的反射。
子嗣手持的旗帜，
无需挥舞，如在圣城中一般，无风招展。

元界被造物主的圣言所撼动，
因最初受造于主，就是那获赐形与权柄的，
得主至上恩宠，
可掌管一切。
藉此恩宠，
万事万物皆可如意随行。
然而，在造物主所赐予的领域，
就是那无定形态，千变万化的元界中，
子嗣却一事无成。

造物主察觉到了所造之物的缺陷。
就将那最初受造的加以血肉之躯，
与纯粹精神加以区分，
并与元界相隔。
将圣命告与这新受造的：
万物将对立共存，
地将与天分离，
冬季与夏季亦如是，
正如我分开黑暗与光明。
唯神圣意志可筑平衡于对立，
唯神圣意志可赋予世界新生。

自此，世间不再千变万化而无定形，
物质凝固，界限分明，
遵主诚命，
天壤有别，水天相隔。
造物主最后的恩赐，
乃是人类如大地般恒定的躯体，
躯体所蕴含的，
就是那受铸于希望与敬畏，梦想与理念的，
这灵魂森罗万象，无穷之可能充溢其中。

造物主告与再次受造之人：
再次受造的，就是那获赐血肉与恒定的，
赐予尔等无尽渴望的火焰，
就是那燃烧在心中，不可抑制的。
尔等受造于元界，
也必归于元界。
尔等在梦中度过的每夜，
必以造物主为纪念。

自此，造物主封印了众门，
就是那通向黄金圣城的大门。
主居于其中，
静待子嗣创造奇迹。

哀歌5:1-8.

DRAGON AGE

人类



长久以来，对居住在Thedas的绝大多数人类而言，世界的结构就如同翻转在造物主指尖的一枚硬币：造物主铸就了它，为硬币的两面设计了精妙绝伦、充满奥秘的图案，而尘世众生不过是辗转于构成这些图案的纹理之间的渺小存在，短暂的生命尚不足以洞悉一丝奥秘。但就是这渺小的存在，因得造物主的恩赐，在心中燃烧的永不满足的欲望之火的驱使下，生养众多，遍满地面，治理着Thedas——以地图的的尽头处为界限的，对人类而言已知的整个世界。

人们能够认识到自己的有限：崇山峻岭、浩瀚海洋、幽深密林……一切凭借人类的能力所难以逾越的界限都能够阻挡他们的目光和步伐，仅凭心中燃烧的火焰还不足以让他们的版图直达地极。Thedas，海里的鱼、空中的鸟、地上行动的活物、一切结种子的菜蔬、一切树上结有核的果子……人类赖以生存的这片土地，并不是世界的全部。

而世界——这枚曾受造物主恩宠、翻转于造物主指尖，之后却失宠、不再受造物主注目的硬币，所包含的未知远远超出地理的限制：硬币的另一面，受造物主最初的恩宠所造的元界（FADE），每个人都在各自的梦境中见证、经历过的领域，是受限于肉身的理智完全无法理解的。

硬币先铸成的一面——元界，乃世界之初，诞生于造物主最初的圣言，是一切情感、记忆的源泉。最初，元界的一切并没有固定的形态，直到造物主将形态赐予子嗣和并唤出的圣城，在这些之外，精神（Spirits）遍布元界，造物主曾期望这些最初蒙恩受造的子嗣能够在这充满可能性的世界中大有作为，但这些子嗣并未表现出任何创造力，它们如同飞蛾般被圣城和金色王座的光芒所吸引，又像镜子一样复制着圣城中完美的一切。造物主所期待的是子嗣们创造的奇迹，然而得到得只有拙劣的仿制品，但他以洞悉一切的目光发现了这一缺陷的根源，硬币因此被铸出另一面：在那里，凡人以血肉之躯承载着蕴藏无尽可能的灵魂和无尽渴望之火，在那里，万物秩序森然，轮廓分明，万事万物的形态如水火般不容，但人类的灵魂与本源——元界的联系是如此密切，依照造物主的命令，所有人都会在梦中以精神的形态回归元界。

人类的先祖曾在梦中亲眼目睹那座可望而不可及的圣城，曾在梦中受到造物主光辉的照耀——直到那金色的宝座遭到背叛者的亵渎，直到造物主离弃这个世界，金色的圣城由此被染成一片漆黑。

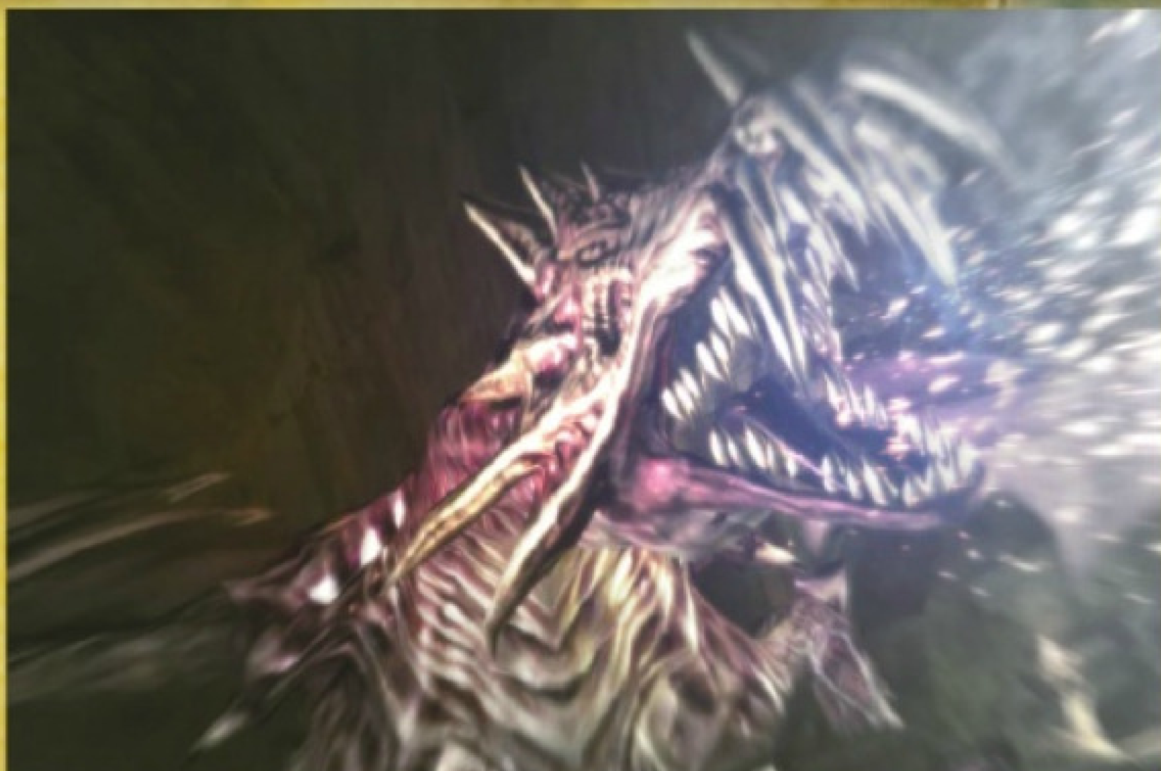
> 我看到那漆黑之城，
> 圣城的高塔永布亵渎的痕迹，
> 圣城的大门永远紧紧锁闭，
> 曾经的天堂已被死寂充溢，
> 懊丧与悔恨在我内心交织，
> 原罪的遗迹令我羞愧不已。
> ——先知篇 1：11

> Dumat，寂静之古龙
> Zazikel，混沌之古龙
> Toth，火焰之古龙
> Andoral，奴役之古龙
> Urthemiel，美丽之古龙.
> Razikale，神秘之古龙
> Lusacan，暗夜之古龙

人类对造物主的背叛源自其他种族酝酿已久的阴谋："上古伪神"（Old Gods），曾在上古时期主宰地表的七条巨翼古龙，通过诡计取代了人类信仰中造物主的位置。作为惩罚，造物主将这些伪神困于地表下永恒的监狱之中。尽管遭受监禁，"寂静之古龙"Dumat还是逃过了造物主的限制，通过魔法的私语成功诱惑了人类历史上最强大的法师之一，Tevinter帝国的执政官，"第一魔导师"（First of the Magisters）Thalsian。通过古龙所传授的"血魔法"（Blood Magic），Tevinter帝国征服了已知世界的每个角落，Thalsian也得以成为帝国的统治者，作为对古龙的回报，Thalsian建立起了崇拜上古伪神的诸多庙宇，而古龙曾一度成为帝国权力的象征。在他们的末日到来之前，上古伪神的狂信者，Tevinter帝国的魔导师们进行了一场血腥程度难以描述的活祭仪式，利用鲜血、灵魂和生命，以及上古伪神所传授的禁忌魔法，他们打开了一条让凡人的血肉之躯进入元界的通道，甚至打破了造物主的封印，进入了圣城——并迈向了造物主的金色宝座。

Sundered Sea

燃烧在人类心中的无尽渴望之火终于突破了界限，创造了奇迹，但圣城迎来的却不是子嗣的赞歌，而是被上古伪神蛊惑，对造物主的信仰已彻底沦丧的狂热者，这些曾身为Tevinter帝国领导者，拥有至上权力的人类，为自己的野心和盲信付出了代价——造物主定罪、审判并严惩了他们：在造物主的诅咒下，他们的身体扭曲得不成人形，永远充满苦痛，头脑中则只残留着毁灭的意志，这些生物——被称为“暗种”（Dark Spawn），疯狂地在黑暗中寻找那个曾经引导他们犯下如此罪行的存在，并终于找到了罪魁祸首——“寂静之古龙”Dumat，暗种从造物主的监禁中解放了古龙Dumat，并通过血液传播造物主的诅咒，将其扭曲为它们的同类，因无穷的苦痛与恐惧而陷入疯狂的Dumat开始率领暗种开始向世界传播毁灭——这就是第一次“枯潮”（Blight）。



这些被扭曲了躯体和意志、喷吐着火焰与毁灭的古龙，就是暗种军团的领袖，枯潮的使者，大恶魔

后世的学者们经过数年的争论，才最终决定将这些被暗种扭曲为枯潮领袖的上古伪神称为“大恶魔”（Archdemons）——尽管它们与元界中的“恶魔”并不相似。

至此，这枚曾经翻转于造物主指尖的硬币，因为子嗣的背叛而遭到了遗弃，留下的只有荒废的圣城——如今的“漆黑之城”（The Black City），以及毁灭的诅咒。在枯潮的侵蚀下，Thedas生灵涂炭，大地陷入一片毁灭与绝望之中，上古伪神的信徒们试图向其他古龙求助以对抗Dumat，但没有得到任何回应，早已遗忘了造物主的人类认为自己遭到了神祗的背叛，因此迷失了一切信仰，这一黑暗年代持续了200余年，甚至在灰色守望者（Gray Wardens）斩杀Dumat、将暗种从地表驱逐、终结枯潮之后，人们仍然未能找回自己的信仰。

胜利乃战争之道
警戒乃和平之道
牺牲乃死亡之道
——灰色守望者座右铭

IN WAR, VICTORY
IN PEACE, VIGILANCE
IN DEATH, SACRIFICE

拥有长达千年辉煌文明的Tevinter帝国不会想到：在信仰沦丧长达200余年之后，竟会是由蛮族来为帝国人民寻回失落的信仰，而Thedas只拥有不足百年生命的人类居民也不会想到：造物主再次垂怜这个世界，宽恕曾背叛过他的子嗣的原因竟是一位女性。

圣女Andraste，“圣女教会”（The Chantry of Andraste）的创立者，为Thedas带回造物主信仰的先知，她曾是Thedas南方蛮族部落族长Maferath之妻，在与丈夫共同领导军队与Tevinter帝国对抗之时，她向天堂高歌以寻求神谕，歌声动人的旋律直接感动了早已离弃世人的造物主，造物主在圣女面前显现，向她求婚，提出要将她带离开属凡人的尘世，但带着对人类的爱，圣女祈求造物主宽恕背叛他的子嗣，将人类污浊的尘世改造为一片乐土，造物主同意了这一要求，前提是这个抛弃对造物主信仰、迷失于上古伪神的诡计之中的沉沦世界肯重新聆听造物主的圣令。

带着造物主的祝福与来自真神的启示，圣女率领以对造物主的信仰为武装的蛮族军队，向Tevinter帝国以魔导师为首的异教徒们发动了第一次“崇高的远征”（The First Exalted March），凭借圣女所行的神迹，蛮族军队在战场无往不利，Tevinter帝国南部完全被这支军队征服，Tevinter帝国的原住民，那些意识到自己遭受上古伪神背叛的异教徒们接受了造物主的福音，在圣女的教导下皈依了对造物主的信仰。

“先知吸引了造物主的目光，从遭遗弃的子嗣成为了造物主的新娘。光明圣咏在她唇间荡漾，率正义之师将污浊之世涤荡。”
——佚名

BIOWARE EA

DRAGON AGE

凡人的尘世原本可以迎来造物主宽恕的曙光，但背叛再一次终结了希望：与曾经属于自己，但已经成为造物主妻子的Andraste共同领导蛮族军队的凡人Maferath，无法忍受自己在妻子眼中的地位次于造物主，嫉妒、恐惧、猜忌扭曲了Maferath的信仰和意志，驱使他将圣女出卖给了自己的敌人，妄图以此换来Tevinter帝国魔导师对自己已征服的领土的统治权的承认。

> 安息吧，吾友，
> 如穿过夜空中众星一般，
> 越界归元。
> 在造物主的掌中长眠，
> 因获宽恕，了无遗憾。
> ——试炼篇 1：16

结果，圣女被处以火刑，人类再次犯下原罪，造物主又一次离弃了背叛他的子嗣……但是，在“第二次原罪”之后，至少崇拜真神的信仰得以建立，圣女教会在Thedas确立了绝对的权威，信徒们认为，尽管造物主不再显现于尘世、不再对人类施以神罚或赐予神恩，但比起真正的黑暗年代，如今Thedas居民的处境已经相当乐观——在由教会的势力范围之内，一切拥有“危险地”魔法天赋的人类和精灵都被控制在“法师环塔”（Circle of Magi）内，他们注定只能在圣堂武士（Templar）的刀锋下和高墙内战战兢兢地度过余生，只有暗种、枯潮和大恶魔能够对世界构成真正的威胁，而这一诅咒的“意义”也逐渐被教会“得知”：迄今为止，Thedas大陆已经历过4次枯潮，灰色守望者已经斩杀了7条古龙中的4条——当让人类迷失信仰、与造物主对抗的7个上古伪神全部死于人类——这遭遗弃的子嗣之手之时，造物主是否会宽恕人类的原罪，再次显现于尘世？带着这样的希望，教会开始向一切Thedas住民传播圣女的福音，在教会所树立的理想的价值观中，虔诚即第一美德——得不到造物主认可和恩宠的世界没有任何希望可言，信徒所能做的就是皈依教会、学习教条、传诵教义、铭记教诲——在尘世度过的一生的至高意义，就是为了让对造物主的背叛不再发生。

> “这或许是真的，或许只是个寓言，意在教导人类‘自己所遭受的苦难的根源是自身的邪恶’，但至少到目前为止，它还是个不错的解释。”
> ——Wynne

但是，在教会及其追随者之外，并不是所有人都会承认这些“官方”“权威”的记载能够等同于历史的真相、真实的世界和以文字形式重现的世界本源。尽管生活在秩序井然的人类社会中的大多数住民面对着作为秩序的建立者和维护者的教会，在信仰方面没有选择的余地，但并不是每一寸Thedas的土地都是教会的领地，在人迹罕至的荒野中、在地下深处矮人的领土中、对于任何一个在生活上或精神上不受教会管辖的Thedas住民而言，历史并不是必须被教会的学者们以史书的形式铭记的，世界的真实面貌也不是传教士们所讲述的那样，至于世界的本源……并不是所有人都会关心这个问题，而对于关心这个问题的人而言，由教会所宣扬的“真理”往往显得漏洞百出，远远算不上是什么“最好的解释”。

> “你想了解教会的传播的版本，还是事情的真相？”
> “两者难道不一样吗？”
> “哈，大不一样。真相是：我们并不知道真相。暗种军团涌现于地表——这就是我们了解到的全部。”
> ——Alistair与主角的对话



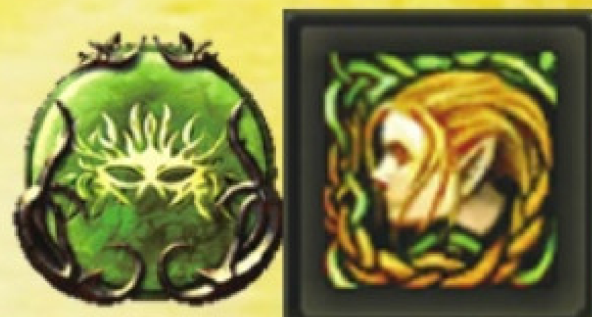
无论元界中的圣城、造物主的王座还是暗种的起源，都仅仅是人类凭借有限的视野对世界做出的解释。人类这个年轻而短寿的种族只能借助宗教手段将种族的历史上溯至“创世之初”。那些真正铭记Thedas历史的原住民不会被人类的语言说服

对教会权威的质疑可以由这样一个问题开始：造物主真的是造物主吗？

对世界的认识越为全面，对这个问题的回答就越倾向于否定——Thedas的住民并不是只有人类——根据原住民：精灵和矮人的记载，“人类”这个物种甚至一度并不存在，至少在精灵于地表建立了辉煌的文明、矮人在地下建造的宏伟的石筑城市还彼此紧密相连的年代，没人曾像留意野生动物的生态一样注意到人类的存在，因此这两个古老的种族都不能解释人类究竟从何而来。尽管矮人对地表世界不闻不问，数千年来不曾在阳光下见证过任何一场动荡，而精灵在千年来两度遭受征服和奴役，古老的文明与历史的记载几乎遗失殆尽，但双方都会对人类所崇拜的神祗“创造天地万物”的说法嗤之以鼻。即使是把教会的经典作为对世界的一种“解释”，这解释中也存在太多疏漏：如果世间万物因造物主而生，而教会对历史的记载属实，那么那些“上古伪神”又从何而来？如果人类真的是因得造物主恩宠，获赐肉身，并接受了造物主的使命，在造物主亲手由元界剥离出的世界中行走，那么那些在人类文明之初就欺骗人类，让人类放弃对造物主的信仰的7条古龙，又是按照怎样的意志从始至终对抗造物主的呢？教会的经典对人类之外的种族只字未提，而“众生”的范围又明显不曾把精灵和矮人包括在内，面对着众多种族共存的尴尬局面，这些经典的说服力何在？

但这并不意味着圣女是个骗子、而教会所传播只有谎言。没人能亲眼看到世界的全部真相，但每个人都可以看到：圣女教会是一个成功的宗教，它为饱受天灾人祸摧残的人类带来了慰藉，为人类所遭受的无始无终的苦难做出了解释，为这个迷失信仰的种族的建立起精神的支柱……它令一个种族由分裂走向团结，由衰退走入重建，比起这些功能，真相与谎言反而显得并不是那么重要了——除了情愿以生命为代价去与教会对抗的人之外，还有谁会去在意这些？在承认先知Andraste是一个了不起的宗教的创立者、一个伟大的教育者的同时，还有谁会去纠结于她究竟是圣女还是野心家？在见识到教会的功能以及它在保障大多数人生命安全（尽管是以“必要的牺牲”为代价）方面做出的努力的同时，还有谁会去谴责比起履行造物主所赋予的使命，它更多体现出了政客的意志？





精灵



对于在Thedas与人类共存的其他种族而言，在人类族群中“获得成功”的圣女教会并不值得让其所传播的信仰得到他们的赞赏。尤其是对于精灵而言：按照他们的记载，精灵这个古老的种族独自主宰地表的历史超过4500年——他们将自己的文明称为“Elvhenan”，在精灵语中的意思是“吾民所在之地”，这一文明的纪元是以他们最辉煌的城市的建立为起点的，那座城市曾位于Thedas北部的丛林中，被称为“Arlathan”，在精灵语中的意思是“吾心所向之地”。在这几千年中，精灵曾一度是不朽的——对上古时期的精灵而言，死亡是不存在于自己的种群之间的，在对其他生物而言意味着寿命终点的时刻到来之时，精灵只会进入“长眠”（The Long Sleep），和人类一样，精灵也会在睡眠中进入FADE——被人类称为“元界”的世界，但精灵称之为“彼岸”（Beyond），在他们所崇拜的众神之中，有往返于此岸与彼岸之间的引导者和守护者，带领族人在长眠的过程中游览彼岸，并确保他们安全地回归族人之间。通过长眠，族中的长者可以掌握梦境的奥秘，并在苏醒之时带着全新的知识回到族人之间。

> 在官方公布的设定年表中，精灵纪元缩写为FA，意为“Founding of Arlathan”，人类的纪元则缩写为TE，意为“Founding of the Teviniter Imperium”即Teviniter帝国的建立，1 TE，即Teviniter帝国建立之年，为6405 FA，根据官方设定年表的记载，人类于4500 FA正式开始探索Thedas

与自然和谐共处，追随行走在族人之间的诸神，并与诸神享有同样不朽的生命——这曾是上古时期精灵生活的全部内容，但一切都随着与人类的接触而彻底发生了改变：精灵称人类为“Shemlen”，在精灵语中的意思是“成长迅速的孩子”，最初，他们对这些生命短暂的新邻居表现得非常友好，很快就建立了贸易关系，随着两个种族关系的进一步发展，精灵与人类之间甚至开始通婚，但是人们发现精灵与人类通婚所产下的后代只可能是人类，而更糟的是，精灵们意识到：随着与人类这些“成长迅速的孩子”的深入接触，精灵自身也会开始迅速“成长”——他们开始老化，而整个族群因此首次出现死亡。

古老的原住民开始对新邻居所带来的威胁感到恐惧，他们切断了与人类的联系，而好斗、善战的Teviniter帝国而言，这只意味着精灵开始与他们为敌——接下来，人类的军队全面入侵了精灵的领地，Arlathan沦陷，精灵的诸神也因Fen'Harel的阴谋而被封印，与族人彻底失去了联系，所有的精灵都遭受了人类的奴役。人类征服者掠夺了精灵的艺术品，焚烧了精灵的书籍，摧毁了精灵的历史和文字……这段屈辱的经历持续了数百年，尽管地位卑微，但精灵并未绝望，他们将自己族群的信仰和历史以口头传述的形式代代相传，千百年的时光也未能磨灭他们对自由的向往。在人类先知Andraste带领蛮族军队与Teviniter帝国对抗时，一支精灵“军队”加入了先知的阵营——他们是一群奴隶，在领袖Shartan的领导下，用一切以奴隶的身份所能接触到的粗糙的工具和材料，打造简陋的武器，并以武力对抗Teviniter帝国的奴隶主。



> “我有一个梦想：让我的族人拥有自己的故乡，在那儿我们将不再遭受奴役，我们能成为自己的主人。
> 敌人的敌人即是朋友，这就是我们加入Andraste的军队对抗帝国的原因。但是，她遭到了背叛，而我们的遭遇也是一样。”
> ——Shartan的灵魂如是说



DRAGON AGE

尽管Andraste遭到背叛，而Shartan在先知被判处火刑之前就遭背叛者暗杀，但随着教会权威的确立和异教徒、背叛者们的忏悔，Andraste的后代为了纪念精灵盟友在“崇高的远征”中付出的牺牲，决定遵循先知在《光明圣咏》中的教导，将精灵从持续数百年的奴役中解放，并允许他们重建自己的家园——人类给予精灵的土地名为Dales，是位于Thedas南方的荒野，尽管与数千年前精灵们在大陆北方建设的家园相隔万里，但重获自由人身份的精灵还是立刻启程，开始了漫长的旅途。

侵蚀世界的枯潮为Thedas带来了什么？绝望、死亡、城市沦陷、生灵涂炭……而这一切正是人类曾为精灵带来的。人类对精灵的看法非常简单：非我族类，其心必异。这一看法导致就连征服并奴役精灵的理由都是“察觉到了精灵对人类抱有敌意”——换句话说，人类是喊着“自我保护”口号对精灵发动侵略战争的。人类无法与精灵这个信仰体系与自己不同的种族共存，精灵所信仰的众神对人类而言完全陌生，而且记载在精灵史书中的每一句话都会构成对人类宗教的颠覆和威胁，对崇拜7条古龙Teviniter帝国而言是如此，对以造物主为信仰的圣女教会而言亦如是。因此，当精灵们在Dales的森林中

“一些族人只能赤脚而行，因为他们连鞋都没有。全家老小，无论妇孺，都只能依靠双足穿越这片大陆，如果一位族人失去了行走的能力，我们会争取带他同行，但有些时候只能抛下他继续前进。一路上，我们失去了很多族人，一些人死于精疲力竭，还有一些人轻言放弃，半途而废。尽管我们身无分文，但大部分族人还是不可避免地遭受到人类强盗的袭击。一路上，为当初作出离开Teviniter帝国这一决定而后悔哀怨的族人越来越多。‘至少在Teviniter，我们有食物，有水，有容身之处，而在这里呢？除了宽阔的天空和对无尽路途前景的盲目期望之外，我们一无所有。’有些人转身踏上了通往奴役之路，但大多数族人还是坚持前行。作为对坚持信念毫不动摇的子民的奖赏，诸神最终将我们的族人引导到了Dales境内，在那里，我们建立了新的城市——Halamshiral，‘旅途的终点’。那曾一度是我们的家园。”

——由Dalish精灵Ralaferin宗族保管者Gisharel讲述

下令放箭的精灵
就是造物主从灰尘中抬举的贫乏者，
随他的号令，
天空也要被密布的箭矢遮挡。
他的军队，
就是过去受罪人奴役的，
如今列阵于圣女身旁，
千万把利刃
正在剑鞘中鸣响。
犹如千万句颂歌，
在荒野中齐唱：
那过去为奴的，
如今必得解放。
——禁忌篇（Shartan） 10：1
（曾是圣女亲笔写在《光明圣咏》中的段落，在人类对Dales发动侵略并再一次奴役精灵之后，这段文字被教会从经典中抹去并被宣布为异端）

“教会先是派遣传教士进驻我们的城市，在他们被驱逐之后，教会的军队将我们的族人驱逐出了家园。我们的族人流离失所，一些族人向人类的城市寻求庇护，他们悲惨地过着虫豸般的生活。我们选择了另一条路：我们选择生活在荒野之中，居无定所，视引起人类住民的注意为禁忌；我们选择在我们的自我放逐之中，保存着精灵残存的知识与文化的生命力。”

——由Dalish精灵Ralaferin宗族保管者Gisharel讲述


每个Dailish精灵在成年时都需要忍受剧痛，由宗族中的长者在脸上纹上图案复杂的刺青，不同的刺青的图案被用于纪念不同的神祗，这是流传下来的为数不多的精灵传统之一

建立起自己的城市，并开始试图恢复旧日失去的一切：文字、历史与宗教仪式时，人类再一次察觉到了威胁和“敌意”——他们眼中所见的只有一个将自己对外界完全封闭的族群，一群对抗造物主与圣女教会的异教徒。“精灵使用禁忌的邪恶魔法”“精灵袭击人类村落”“精灵用人类活祭异教的邪神”……种种谣言开始在人类社会中传播开来，尽管没有掌握任何证据，对精灵的恐惧还是在人类的口口相传中与日俱增，最终，人类对精灵的领土发动了又一次侵略——这次侵略战争也被冠以“崇高的远征”之名，因为对教会而言，这是代表造物主的旨意，在圣女的教导下讨伐异教徒的正义之战。

再度失去家园的精灵的历史和宗教就像他们的诸神一样陷入了沉默，只有丛林间偶尔传出的低语声能够证明这个古老种族曾拥有先于人类造物主的历史，以及不受造物主意志统辖的诸多神祇。


在人类的残害下，精灵的历史、文化、语言、宗教……一切都变得支离破碎。他们族群中的一些长者能够通过口口相传让古老的神话得以幸存，但众神的面貌早已被遗忘于故乡的尘埃之中

精灵诸神的传说，由Dalish精灵Ralaferin宗族保管者Gisharel讲述

■翻译 Alphines

Elgar'nan，复仇之神，万物之父神

很久以前，当时间本身还很年轻的时候，世间只有太阳和大地存在。太阳对大地感到好奇，于是俯下头靠近她的身体，Elgar'nan就诞生于他们相触的地方。太阳和大地都深爱着Elgar'nan，因为他既漂亮又聪明。大地创造了天空中的飞鸟、森林中的走兽，以及其他一切欣欣向荣的奇妙事物，作为送给Elgar'nan的礼物。Elgar'nan钟爱这一切，他时常行走于其间，并高声赞颂来自母亲的馈赠。

太阳从空中看到这幅生机勃勃的景象，不由嫉妒起Elgar'nan从大地的创造中所获得的快乐。为了发泄心中的嫉恨，他用强烈的光芒照射着大地的造物，将它们全部烧成了灰烬。大地的身体因为极度的痛苦而支离破碎，她为失去的一切而泪流不止。那些泪水最终汇聚成了海洋，而她身体上的裂缝则化为了最初的溪流。

Elgar'nan因其父的暴行怒不可遏，并发誓为毁掉的一切复仇。他升到空中与太阳角斗，发誓要击败他。他们的搏斗所持续的时间几乎无穷无尽，最终太阳开始衰竭，而Elgar'nan的愤怒丝毫不减。他将太阳扔下天空，埋葬在诞生于大地的悲伤的深渊之中。随着太阳的离去，世界被阴影笼罩。残留在空中的唯有那场旷古之战的见证——那是太阳流出的生命之血，在黑暗中闪烁着微弱的光芒。

Mythal，诸神之母，守护者

Elgar'nan击败其父——太阳之后，世间万物都被黑暗笼罩，带着胜利的喜悦，Elgar'nan试图将太阳所摧毁的一切复原，并以此安慰他的母亲——大地，但大地明白，如果没有太阳，万物皆不能生长，她向Elgar'nan低语，告诉他这个事实，恳求他释放被困在深渊中的父亲，但Elgar'nan是如此自负，又是如此强烈地渴望报复，他拒绝了母亲的要求。

此刻，Mythal从海洋——大地的泪水中走上陆地，她温柔地抚摸着Elgar'nan的额头，这次接触让Elgar'nan冷静下来，让他意识到怒火让自己误入歧途，带着谦卑，他回到埋葬父亲的深渊，表示只要太阳肯善待大地，并在每夜回归大地，就释放他重回天空，而太阳正为自己过去的所作所为懊悔不已，于是父子间达成了协议。



自此，太阳回到了空中，金色的光芒普照四方，Elgar'nan和Mythal在大地与太阳的协助下，让太阳曾毁灭的一切重新焕发生机，生命再度朝气蓬勃，欣欣向荣。那一夜，当太阳回归大地，进入睡眠中时，Mythal收集起父亲床边发光的泥土，将其塑成球形并悬挂在空中，以微弱的光辉折射着太阳的荣光。

BIOWARE


DRAGON AGE

Dirthamen，奥秘之神



双胞胎Falon'Din和Dirthamen是万物之父Elgar'nan和守护者Mythal最年长的孩子。从受孕之时起，这对兄弟就不可分离。他们对彼此的深爱广为人知。这就是我们总要在谈起Falon'Din的同时提到Dirthamen的原因：他们无法忍受被分离，就算是在我们所讲述的传说中也是如此。

当这个世界还年轻的时候，诸神时常在大地上行走，Falon'Din和Dirthamen也不例外。兄弟俩都为大地上的种种惊喜而欢欣不已。他们与动物嬉戏，跟树木私语，在湖泊与溪流中沐浴。他们的日子充满极乐，尚不知晓悲伤为何物。

直到一天，这对兄弟在穿越一片森林的时候遇到了一头年老体弱的鹿。当时她正静卧在一棵树下。“为什么你要坐着不动呢，小妹妹？”Falon'Din问道。

“和我们一起玩吧。” Dirthamen说。

“诶，”鹿说道，“不行啊。我老了，即便我想走完生命的最后一段路，双腿也负担不起我自己了。”

出于对鹿的同情，Falon'Din将她抱在怀中，带她去往彼岸的安息之地。Dirthamen想要追上他们，但彼岸变幻莫测的灰色路径阻拦了他的步伐。这是Dirthamen平生第一次与兄弟分离，他漫无头绪地游荡于彼岸，直到遇到两只乌鸦。

“你迷失了，而且你很快就要消亡了。”名为恐惧的乌鸦对Dirthamen说。

“你的兄弟抛弃了你。他不再爱你了。”另一只名为欺骗的乌鸦说。

“我没有迷失，Falon'Din也没有抛弃我。” Dirthamen回应道。他驯服了那两只乌鸦，并命令它们载他去找Falon'Din。乌鸦按照他的吩咐做了，因为Dirthamen战胜了它们，如今它们不得不为他服务。

当Dirthamen找到Falon'Din的时候，他看到那头鹿与自己的兄弟同在。她又一次轻盈地站了起来，因为她的灵魂已经从衰弱的躯体中解脱出来。兄弟俩都很高兴看到这幅景象。Falon'Din发誓他会继续将所有死者引向彼岸，就像他对那头鹿所做的那样。而Dirthamen一直与他同在，因为他们无法忍受分离。

FalonDin，死亡之神，亡者之友



游戏中出现在废墟中的这一雕像，被认为是上古时期的精灵参照Falon'Din的形象雕刻而成的。死亡之神指引精灵族群中的长者进入长眠，同时也负责将长者们从长眠之中带回族人身边

Sundered Sea

在上古时代，我们的族人不老不死。长眠将死亡取而代之，在睡梦之中，族人们的灵魂跟随Falon'Din和他的兄弟Dirthamen 穿越彼岸那些变幻莫测的路径。长者会习得梦境的奥秘，并会带着新的知识返回族人中间。

但后来我们不再永恒，而那些跟随Falon'Din走向彼岸的族人再也没有回到尘世。就算是在他们走向彼岸的路途上，由Dirthamen所传授的奥秘也不能帮助他们重返尘世。Dirthamen的智慧也因此而遗失，因为他与自己的兄弟形影不离，带着我们族中的长者共同进入了彼岸，并再也没有回到我们族人身边。

因Fen'Harel的阴谋，导致了诸神与我们分离，之后逝去的族人无法再得到Falon'Din的引导。所以时至今日，当我们所爱之人安息之时，我们要在他们身边放上一根橡木杖，这样他们就不会在彼岸的道路上步履维艰，此外还要放上一根雪松枝，用以驱赶那名为恐惧和欺骗的乌鸦。它们曾是Dirthamen的仆从，如今已失去了主人。

哦，Falon'Din
Lethanavir——亡者之友
指引彼岸的路途，
安抚死者的灵魂，
请引导我，直到那安息之地。

Fen'Harel，恐惧之狼，欺诈之神

我们对Fen'Harel所知甚少，因为传言他并不在意我们的族人。Elgar'nan 和 Mythal 创造了我们所熟知的世界，Andruil 传授我们狩猎之道，Sylaise 和 June 给予我们火和工艺，而Fen'Harel 从不他人来往，并且密谋背叛诸神。在Arlathan 沦陷之后，当诸神无法再聆听我们的祈祷之时，Fen'Harel正在大地的偏远角落与自己相拥狂欢，几近疯癫，他已如此度过数个世纪。



这些按照恐惧之狼形象雕刻出的石像，一直被安放在Dailish精灵的营地中，用来向族人讲述众神遭到背叛的历史，提醒族人警惕一切欺诈与诡计

传说在Arlathan沦陷之前，我们所敬畏的诸神正与他们的同类进行着一场没有终结的战争。族人当中已没有一位长者记得诸神曾与谁战斗：只有在梦境中，我们的族人才能够在低语声中听到那些被遗忘者的名字——Geldauran、Daern'thal、 Anaris，他们是惊骇与怨恨之神、恶意及瘟疫之神。在上古时代，只有Fen'Harel能够毫无畏惧地行走于我们的诸神及被遗忘者之间——尽管他与我们的神血缘相近，却因其狡诈而被被遗忘者们视为他们中的一员。

Fen'Harel这样欺骗了战争的双方：他先对诸神说他将与被遗忘者安排休战，其间诸神必须驻守天堂。我们的神视他为兄弟，因而听信了他的谎言。他又对被遗忘者们说他将带来诸神溃败的喜讯，只要他们愿意暂时回归深渊。被遗忘者们同样相信了他。而那些相信Fen'Harel的无一例外遭到了背叛。Fen'Harel将他们封印于遥远的异界。我们的诸神行走于族人之间的时代就此逝去。

绝对的真理容不得一丝谬误的亵渎，但在玩家所见的Thedas世界中，用来修饰真理的“绝对”一词不过是人类的教会的抒情修辞——身处游戏世界之外，我们可以从制作者公开的设定中看到世界的真相，借此区分真实与谎言，但是对游戏中Thedas的住民而言，真相早彻底被泯灭于精灵文明的废墟与尘埃之中了，当Teviniter帝国将7条古龙崇拜为神祗时，精灵的传说中未曾有过古龙的位置，当Thedas的人类普遍皈依对造物主的信仰时，精灵所崇拜的诸神又对造物主的存在构成了否定……比起教会在政治和军事方面提供给统治者的价值，对于整个族群而言，信仰还有着更为深刻、更难以估量的价值：它能够为整个族群的存在、种族的生存繁衍、社会的发展变迁提供“合理性”。只有信仰能够为“人从何而来、到何处去、为何生存”之类的问题做出圆满的答复：对精灵而言，他们的族人曾经是诸神的选民，生活的只意味着在自然中与诸神共享不朽的生命与永恒的和谐，而人类不可能享有与精灵相同的“合理性”，因为他们生命短暂，并且无法与自然和谐共存——教会提供了属于人类的“合理性”，从造物主创

“告诉我，你们Qunari人为什么要到Thedas来？”
“你知道答案。”
“我知道吗？”
“是的，你们人类为什么要到Thedas来？”
“人类一直是Thedas的住民，并不是外来者。”
“是这样吗？精灵们对此的观点与你们并不一致。”
“那是很久之前的事了，如今‘人类从最初到永远一直是Thedas的住民’这个说法非常合理。”
“这种说法之所以‘合理’，是因为你们对于‘永恒’的认识过于肤浅。”

——Logain与Sten的对话

BIOWARE EA

世的过程、人类的来源、美德的根源，到对世间全部的“恶”与“苦难”的解释，教会还“记录”属于人类的历史——人类这个种族的生存因此而变得“正当”，在面对自己的疑惑和他人的质疑时，人类能够凭借信仰做出回答——为什么要用武力征服精灵？因为精灵是背叛真神的异教徒。为什么要摧毁精灵的历史和语言？因为异教徒的历史是谬误，而语言是传播谬误的工具。为什么要奴役精灵？因为异教徒与真神的选民是敌对关系。为什么精灵是异教徒，而人类是真神的选民？因为事实就是如此——而“事实”在这里意味着什么？仅仅是“你身边的每个同类所情愿相信的事情”。

人类有限的视野和语言能力使得“真实”与“合理”非常容易被混淆：没人有能力去考察每句话、每件事的真实性，就算拥有这样的意愿，也没人能够坚持下去，但是生活——无论是离群索居，还是参与社群，几乎时刻都需要人们对每句话、每件事做出判断，在这种情况下，为了判断真伪、表示肯定或否定、决定认同还是拒斥，人们只能求助于“理”（Reason），根据个人在阅历、教育水平和思维方式等方面的差异，每个人的“理”各有不同，这也就导致判断“合理性”的标准陷入了纯粹的主观，但人们在表示肯定、否定、认同、拒斥时几乎从不吝惜使用“真实”一词——真相的代价是昂贵的，关于历史的真相尤其如此，对于自己未曾见证过的历史，人们所能奢望的最多不过是得到过去的学者们忠实的记录，但人们所得到的往往只有由当下权威所垄断的解释。Thedas地表的绝大多数住民的处境决定了他们只可能接触到教会对世界和历史的解释——这个解释不但能够自圆其说，还能够为生活中的不幸遭遇提供尽可能多的慰藉，对于很多人而言，这已经足够了——教会的解释因此能成为这些人的“理”的一部分，进而能在语言的混淆使用中成为“真实”的一部分：当遇到任何与教会的“合理”解释相抵触的言论时，只要斥责“异端”并将其解读为“欺骗”和“谎言”就够了。

“人类才是造物主的子嗣，从创世之初便生活在这片应许之地，而精灵不过是一群异教徒、骗子、暴徒、世界的蛀虫”，人类只可能带着这样的信念而“理直气壮”地生存，无论他们是否是由自己的“造物主”亲手所造，在教会的经典中，至少有一点事毫无疑问的：人类心中确实燃烧着“无尽渴望之火”，这团欲望的火焰比精灵的神话中炙烤过大地的太阳烈焰、比矮人规模最大的锻造炉中的炉火更为炽热，而正是这团火焰决定了这个种族注定要主宰Thedas——而已经成为Thedas地表主宰的人类需要为自己的先祖亲手毁灭的异族文明而忏悔吗？需要对精灵这样一个被自己征服并奴役数百年的种族而抱有歉意吗？精灵对这个问题失去了发言权，而人类的教会只会对这些问题嗤之以鼻。




矮人




我们是岩石之子，她给予我们给养，给予我们庇护，给予我们大地中最宝贵的礼物。高贵的矮人会在死后回归她的怀抱，成为我们祖先中的一员；低贱的矮人会遭到放逐，不得安息，让他们的缺陷不至于削弱岩石的坚固。

对于人类的另一个邻居——矮人而言，最值得庆幸的就是不需要与人类在地表世界争夺生存权。他们拥有和精灵同样悠久的历史，Thedas的地底世界曾经遍布他们从岩石中开凿、雕刻出的城市，但随着第一次枯潮开始席卷大地，他们的文明也未能避免遭受到致命的打击——矮人种族的这一遭遇基本可以被概括为“躺着也中枪”：如果人类教会所记录的关于暗种及枯潮诞生的历史情况属实，那么一直与外界无争的矮人就是因为人类犯下的罪过而遭受了飞来横祸——教会文献记载“7条古龙被造物主囚禁于地底”“那些最初成为暗种的伪神信徒，扭曲的灵魂中仍残留着对古龙的崇拜，它们不顾一切地想找到它们所信仰的伪神……”虽然矮人并不认识人类的造物主，也无视教会的记录，但暗种军团确实从始至终一直未曾离开过地底——就算是在灰色守卫者数次斩杀大恶魔、终结枯潮之后，对矮人而言，与暗种军团的战争也从未改变过。从地底深处涌出暗种数量无

上溯至我们族群的记忆之初，我们一直在岩石的馈赠与祖先的指引下生活，祖先们通过“证明”仪式来与我们沟通，他们的名字与事迹被我们的塑形者在lyrium矿石中永远铭记。
我们拒绝接受那些精灵们苍白的“天堂”，也不会在那些虚无的神祇之前争宠，我们从来只追随楷模们的足迹——他们是祖先中最伟大的武士、匠人、领袖，将毕生献身于整个矮人族群的福祉，为后人做出了最光辉的榜样，他们在有生之年就与岩石同在，他们的雕像矗立在我们城市的入口处，迎接那些有幸被允许进入城市的地表生物。成为楷模意味着达到了矮人荣耀的巅峰，没有任何奖励能够配得上楷模杰出的一生。
——由塑形者Czibor讲述

穷无尽，在它们的侵袭下，矮人花费数千年时间在地底世界建造的雄伟都市纷纷沦陷，比起矮人所受到的几乎令种群濒临灭绝的打击，那些生活在地表世界、虽屡遭枯潮侵蚀，但人口和城市规模一直在扩大的人类所遭受的灾难几乎不过是一场小规模爆发的传染病——但是，矮人并未因为人类教会所主张的“背叛造物主意志的人类成为了暗种的起源”而憎恨人类，正如之前所提到的，矮人这个种族从上古时期至今一直与“外界”无争，尽管比起精灵，他们更有资格声称“人类的‘造物主’传说是一派胡言”——因为他们甚至与FADE（人类教会称之为“元界”，精灵传说中的“彼岸”）毫无关联：人类与精灵的梦境会指引他们的精神进入FADE，而矮人与之完全绝缘。

对矮人而言，人类不是没有憎恨的价值，而是完全不在考虑范围之内——他们对“太阳下面”发生的事情几乎毫不关心，原因既不是出自恐惧，也不是由于缺乏好奇心：只是因为地表世界对他们而言没有存在感。在矮人们根深蒂固的观念中，只有在地下世界走投无路的家伙才会选择穿越幽深的隧道到达地表——尽管如此，但事实证明：就算真的走投无路，会选择走上这条路的矮人也是族群中的极少数。在矮人住民的调侃中，地表世界的处境不是“人会掉到太阳上去”就是“太阳会掉下来”——总之，“上面”的一切都很危险，但这些危险与他们所面对的威胁完全无关。事实同样证明：矮人心中并未燃烧着人类心中那样的火焰，矮人并不易燃——正如他们代代相传的说法：矮人是石头做的，只有烈酒能让他们燃烧起来。

矮人关于第一次枯潮的记录：

那些在地表生存的家伙主张暗种最初是从天上掉下来的，他们总在杜撰那些关于魔法和原罪的故事，但我们这些岩石的子嗣对此心知肚明：暗种是从地下爬上去的。因为是我们最初在地底遭遇了它们：那些与我们多少有些相似的生物，虽然全副武装，在智能方面却并不显得能比长着爪子的石头强多少，这些敌人充满兽性，极为凶残，但最初小规模遭遇到的零散的几只并不难对付，后来我们发现他们在地下深处以惊人的速度繁殖，并开始对我们的领地展开攻势。接下来，我们的武士组织起一支军队，杀向地底，这一次胜利仍然属于我们，因此，我们曾一度认为战争很快就会以我们大获全胜而告终。

但我们犯下了很严重的错误：我们并不知道，当我们在寻找这些暗种的时候，这些暗种也在寻找它们自己的目标。

大恶魔沉睡于岩石之中，暗种找到了它，唤醒了它，枯潮开始了。

“如此矮小的种族为什么要建造起这么高大的建筑？他们的梯子长度肯定也同样令人难忘。”

——Sten对矮人建筑风格的评价

是的，“矮人是石头做的”——请按照字面意思理解：矮人生于岩石，归于岩石，这就是这个种族唯一能算得上是“神话”的事。矮人不崇拜任何神祇，取代其他种族信仰中给予信徒庇佑的神的地位的是他们的祖先——那些祖先的灵魂并不在“空中”或是“空气中”，而是在“石头中”，就在那些他们亲手建起的宏伟的房屋、雕像和厅堂中。那些用石头堆积、雕刻出的鬼斧神工、浑然天成的建筑物，世世代代寄托着矮人的文明、历史和对祖先的纪念与哀思。



这些巨大的雕像被用来表彰和纪念矮人的楷模所作出的卓越贡献

你能想象一个在人类的教会中受过良好教育、学识渊博，彬彬有礼的学者，在面对矮人这样一个如此古老、沉稳、保守的种族的时候，会做出怎样的评价吗？当然，出于必要和习惯的礼貌，一定会有些诸如“英勇”和“高贵”之类的字眼，但“野蛮”往往是与这些动听的字眼相并列的——矮人们曾在大量城市沦陷的黑暗时代失去了很多宝贵的科技和工艺，但历史与传统毫无损失，在仅存的地底都市中得到了完整地继承，他们牢记每个高贵的祖先的姓名，传诵祖先的所有卓越的成就——但同时也沿袭着祖先残酷的传统和血腥的争斗。

尽管与矮人王国的全盛时期相比，如今的矮人已经可以算是在暗种军团侵蚀下苟延残喘的幸存者，但这并不意味着这个种族会因此“团结一致，抵抗外敌”，正相反：这个对外界毫不关心的种族在处理“内部事务”时往往会不计代价、不择手段——他们拥有一整套严格的制度用于维持地下王国的秩序，包括一套体系严明的种姓制度：从国王、贵族，到商人、仆人，高低贵贱分明，界限难以逾越，既得利益者维护着这一体系，而这一体系的底层——真正的底层，不在种姓制度内的“弃民”（The Casteless），则毫无反抗之力。

BIOWARE 

DRAGON AGE

七兄弟建立了地下王国
Bloadlikk，最为年轻、聪颖的孩子，成为了国王
Bloadlikk的子嗣们，被封为贵族
Kiotshett，最为年长的大哥，成为了武士
Shotkyar，成为了工匠
Orzatyar，成为了铁匠
Orzammar，成为了矿工
Koapar，Knakkt的孪生兄弟，成为了商人
Knakkt，Koapar的孪生兄弟，成为了仆人
——矮人种姓制度的建立

在矮人的种姓制度诞生之初，还没有出现“楷模”（Paragon）和“触日者”（The Sun-touched，Surface Caste）和“弃民”这三个种姓，随着社会的发展和形势的复杂，矮人族群中出现了一些在传统种姓约束之外的存在：例如一些矮人武士立下了卓越的战功，或者拥有绝伦的武艺；一些工匠创造了绝世的工艺……对于这些凭借世俗的奖励已经不足以表彰其功勋的伟人，矮人王国将供奉其为“楷模”，楷模是超越种姓制度的存在，其地位甚至可以凌驾于国王之上，被封为楷模的伟人就算尚活在世间，也会受到和祖先相同的礼遇——享尽荣华富贵，高大的雕像将矗立在地下王国之中，杰出的事迹将被地底世界的艺术家们传唱……此外，他们还可以用自己的姓氏去建立起新的贵族家族，当然，并不是所有得到荣获这一殊遇的矮人都会欣然接受这些荣耀，某些楷模也可能会因为过于投入自己的事业而不问世事，乃至走火入魔——例如玩家可以在游戏中遇到的那位尚存于人世的楷模，铁匠Branka，她因发现无烟煤能源而被提升为楷模，却完全体验不到达成最高成就的喜悦，最终不顾一切地投入到了寻找“虚空之砧”（Anvil of the Void）的冒险中，而游戏中矮人贵族起源的家族的姓氏之源，Orzammar的守护者，楷模Aeducan，虽然在第一次枯潮时，身处外患、内乱的绝对劣势，他还是动员起矿工和铁匠，指挥这支军队从暗种军团的攻势下挽救了Orzammar，但他的余生却是在自责中度过的，而且直到临死还在谴责自己没能恢复矮人王国在Orzammar之外的其他领地。

与楷模相反，“触日者”和“弃民”同样游离于种姓制度边缘，两者的处境相似，都是因为触犯禁忌、法律或是违反矮人社会传统而被排斥在地底社会生活之外的边缘人，不过前者选择了走上地面，在地表的人类世界中生活（也可能是因为做出了这种选择才成为了“触日者”），而后者则选择留在地底王国，过着如同蝼蚁和虫豸一般的生活。无论是违反传统的人，还是罪犯或是在政治斗争中失势的人及其后代，都遭到了矮人主流社会的唾弃：他们被认为有愧于祖先，或是被祖先所蔑视，死后的灵魂也被岩石所拒斥，在矮人社会中不拥有任何权利、地位。

但如今的矮人王国毕竟早已失去了曾经建立起这些传统的时期那般强盛的国力，与暗种军团不间断的战争给Orzammar造成了资源的紧张和人口数量的下降，尴尬的处境迫使那些顽固的贵族做出妥协：一方面求助于外界，与外部尽可能地进行贸易，另一方面求助于内部——因为在战争中损失了太多男性战士，为了补充兵员，必须尽量生育后代，贵族和武士的家族因此开始扩大了纳妾的范围，在矮人的社会体系中，除了国王之外的种姓都是按照世袭制进行继承的——不同种姓的矮人之间可以通婚，但孩子的种姓继承自父母中与自己同性的一方。尽管与弃民接触本身都是一种禁忌，但为了在于暗种军团的战争中不至于耗竭矮人的人口，上位种姓家族中的男性还是“屈尊”迎娶弃民中的女性——当然，他们并非饥不择食，择偶的前提仍是弃民家族中的女儿年轻貌美，且有教养。

“他们在对每个人都强调‘我们是弃民，因为我们是被祖先所诅咒的’，但是没有一个贵族愿意听到这样的的话在针对他儿子的母亲。如果我给某个贵族生了儿子，那么我就会被他纳为妾，只要儿子活着，我们就能成为贵族家族中的成员。”
——矮人弃民起源中主角的姐姐对主角的解释

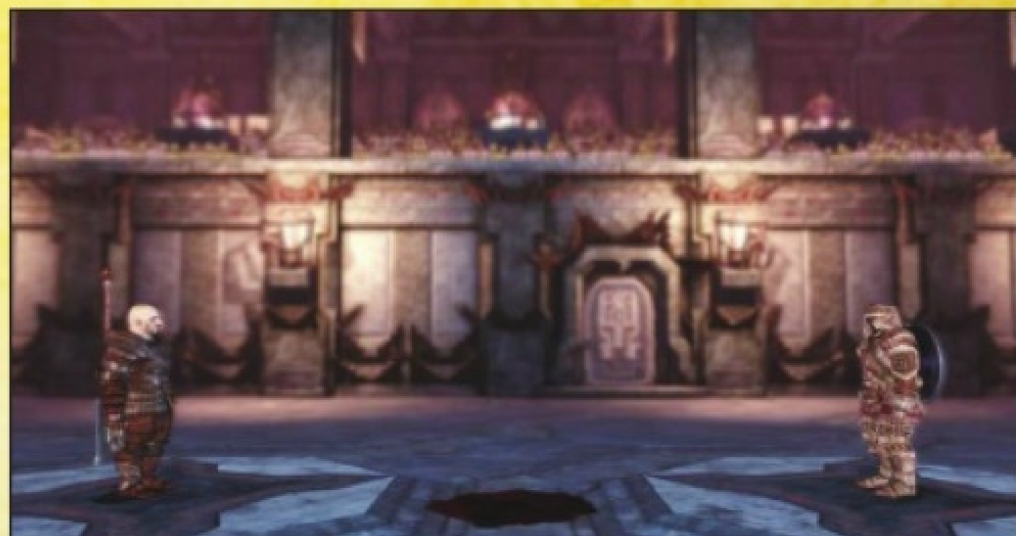
“舆论甚至给予了这些弃民女性一个不雅的称呼：贵族猎手。”
——摘自教会学者Genitivi修士所著《矮人的石筑殿堂》

“我知道你们恨我，我也记得我曾对你们做过什么，但是这是为了你们好，世界对我们而言太残酷了，你们得早点认识到这一点……我已经尽力了！他们就像对待尘土一样对待我们，告诉我们我们是被诅咒的。我们还能怎么活？我们一无所有！”
——矮人弃民起源中主角的母亲对主角的抱怨

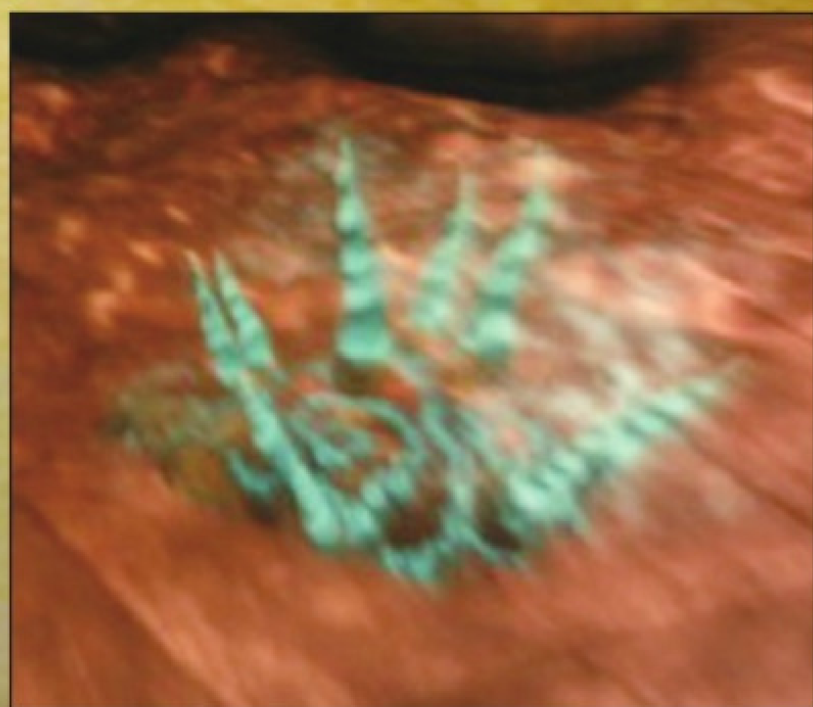
相对于这些，求助于外界对矮人社会造成的影响更接近种姓制度的根基：那些已在地表居住多年，在和人类交易方面拥有丰富的经验的矮人商人垄断了Orzammar的皮革和谷物进口贸易，地下世界固然有着丰富的矿产资源，但在农牧产品方面与地表的相比则显得

一片贫瘠，矮人再怎么健壮，也不能只依靠苔藓和硫磺酿造的酒过活，对地表商品的依赖导致矮人王国的财富大量集中在那些敢于走出地下王国，与人类进行贸易的商人之中，曾经占有绝对的权威地位的贵族阶级的权力因此受到了冲击，同时，出于对财富的向往，或是因为对地底世界无尽战争的局势感到悲观，一些生活在矮人主流社会中的传统家族——一些工匠、铁匠，也决定离开Orzammar，种种变化让矮人王国中的权贵不得不开始考虑是否还要坚持将"触日者"的待遇等同于"弃民"。

当然，传统之所以为传统，就是因为其中包括一些不易受冲击也不会轻易改变的习俗，例如矮人们的"证明"仪式（The Proving），几乎每个矮人都相信该仪式可以充分体现出祖先的意志——但仪式的形式并不是占卜或是祭祀，而是角斗：两个矮人一对一站在角斗场上，并展开殊死较量，直到一方认输、求饶或是……死亡。当然，对于参与角斗的双方而言，这个仪式的结果更多还是取决于双方的搏击技巧。矮人就像崇尚历史一样崇尚武力——尽管贵族之间在解决利益矛盾时往往需要借助于阴谋诡计，但流血冲突通常被认为是更直接、更根本的解决方法，爆发于多个贵族家族间的大规模厮杀在矮人的历史上曾一度屡见不鲜，直到这个种族已经不能再承受如此之多的人口损失。矮人通过流血冲突来解决问题的习惯并没有改变，只是流血冲突的规模被缩至最低——"证明"仪式被用于解决因利益冲突、名誉受损、政治决策甚至是王位继承等引起的一切问题。在那些严肃的问题之外，还有一些在局外人看来毫无价值的问题——例如：哪个贵族家族的仆人所拥有的涵养最为杰出？这些问题通常也需要通过"证明"仪式来得到回答，至少一些贵族情愿为之流血。当这一仪式不被用于"解决问题"的时候，它还可以被用于消遣——在观众席上参与仪式是Orzammar市民的主要娱乐项目之一，对这个尚武的种族而言，观看两位武艺精湛的斗士的角斗过程就如同畅饮烈酒一般令人愉快。


"证明"——集神圣性与实用性为一体的仪式，一场几乎可以被用于解决种族内部一切问题的角斗

地理和生理因素决定了人类与矮人不会为各自的领土而发生冲突，这两个同样好战并有着丰富战争经验的种族得以在相互忽视中实现和平共处，但人类并非像矮人不在乎他们一样忽视矮人的存在，他们需要矮人从地底开掘的矿藏——Lyrium，被教会认为是造物主塑造物质世界时使用的原初物质，称之为"元界之水"（Waters of the Fade），它是法师们与元界沟通的触媒，法师们最宝贵的施法材料，为了控制法师，缺乏魔法天赋的教会垄断了Lyrium贸易，并严格控制给予法师的供应数量，同时指导圣堂武士利用这种矿石的力量对抗法师——但事实上一切并不是表面上这么简单：Lyrium矿石存在某种毒性，就算是天生就对这种毒性拥有抗性的矮人而言，直接接触矿石也可能会造成耳聋或失忆，而对人类和精灵而言，与未经加工的原石直接接触更是会导致恶心、皮肤起泡甚至是精神错乱等症状。教会掌握着将Lyrium原石加工为药剂的方法，经液体稀释过的Lyrium药剂往往被法师用于补充魔力，同时也能作为保持清醒（而不是在梦境中）进入元界的通道。而教会指导圣堂武士使用的Lyrium是未经过稀释和加工的原石，使用的方法则是吞食，这无疑会对人体造成一系列副作用，包括神志不清和智力受损——失去区分梦境和现实的能力，终日饱受噩梦的折磨，最为关键的是：尽管这种"药物"对人体毫无益处，但服用却会导致上瘾。而严格控制Lyrium贸易和发放教会由此得以巩固圣堂武士组织的"绝对忠诚"。这层黑幕所遮挡的阴谋更深：为了说服圣堂武士组织接受这种"药物"，教会显然夸大了Lyrium的作用：除了教会的宣传之外，没有任何研究证明服用Lyrium原石可以增强人体对魔法的抗性，圣堂武士对抗法师的战斗技巧都来自组织的训练，并不是通过服用"药物"得到的。在教会对信息的管制和"有针对性"的宣传下，Thedas地表的住民对于Lyrium所知甚少，而教会的政治企图和扩张的野心就隐藏在层层黑幕之下，从始至终一直以"造物主的意志""先知的教诲"为名，用光明的旗帜包裹着隐秘的罪行。


Lyruim是极少数能够在元界与世界中保持相同形态存在的神秘物质，它蕴藏着无穷的魔力，也会导致无尽的祸患

那些能看见云彩的家伙就因为看不到暗种涌上地表，就以为暗种已经终结了。啐！如果Orzammar也沦陷了，那帮家伙就会明白了。当暗种除了地表以外已经无处可去的时候，他们自然会涌上地表，然后那些住在地表的家伙就会面对一场永无止境的枯潮。

——摘自矮人矿工的一段对话

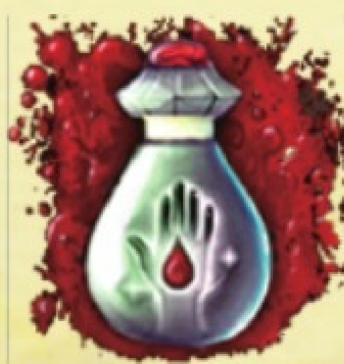
BIOWARE EA

DRAGON AGE

教会不会放弃扩张自己的势力，就算是面对矮人这样一个与人类的造物主毫无关联的种族时也不例外，在游戏过程中，玩家能够在Orzammar城中见到一位因长期生活于地表世界而选择皈依造物主信仰的矮人传教士——他希望在矮人的城市中建立一座教堂，并传播人类的宗教，如果玩家选择协助他建立教堂，就能在结局中看到，在自己的“助推”下，“人类历史的车轮碾向了Orzammar”——这个宣传“神爱世人，众生平等”的教会先是对矮人王国的制度造成了力度空前的冲击（不难想象，这样一个能够给予弃民一视同仁待遇的组织，在触日者和弃民阶层中会多么受欢迎，而当这些从未被允许表达自己主张或争取权利的人聚集在一起时，会产生多么强大的力量……），按照矮人“解决问题”的习惯，“流血”再次成为了终结地底世界教会影响的方法：这位矮人传教士因为“拒捕”而遭到杀害，但真正的问题并没有结束，而是刚刚开始——人类因此“察觉”到了矮人种族对他们“持有敌意”，教会动员圣堂武士向地下的王国开始了“崇高的远征”……诚然，矮人的社会制度并不完美，但对于这样一个时刻需要准备为生存而浴血奋战的种族而言，只有从传统中继承的制度能够让整个社会以最高的效率保持运转，没人能够确定外部力量的介入是否真正有利于这个种族的进步和发展，但有一点是毫无疑问的：人类的侵略不可能是为了维护矮人种族的利益，教会的目的只可能是控制Orzammar的Lyrium资源。




法师




对于Thedas的大多数地表住民而言，FADE——“元界”只意味着“梦境”，在睡梦中，不安分的灵魂跳出了肉身的限制，以纯粹精神的形态游荡于精神之源，在睡梦结束之时，灵魂就回归于身体之中，他们对于梦境的记忆非常模糊——印象中唯一的轮廓只有那座不可接近的漆黑之城。但是，另一部分在行走于梦境之时能够保持清醒的人，能够凭借本能和天赋洞悉元界的本质：无尽的情感与记忆在此交织、以“能量”的方式贮存——它们不稳定，但是可操控。那些被操控着穿越界限、显现于现实世界中的能量，就成为了魔法，而那些拥有操纵元界能量能力的人，就是法师。

元界并不是一个纯粹的能量容器，也不是一片不可视的虚空——无论是精灵们古老的传说，还是人类教会的经典，都将其描述为一个同样有天地之别的世界，在那里，灵魂们也会踩着脚下的大地，沿着道路前行。如同界限另一边的Thedas，那个世界也有它的住民，也有原住民和外来者的区分。

在教会为人类所提供的世界观中，在硬币的两面铸就之初，那些未受到恩宠、未得到第二次受造的精神，因此注定被困在了元界之中，这些无法逾越出入元界的“界限”（The Veil）的精神，在燃烧于人类心中的无尽渴望之火的影响下，在本能中充满了对界限对面、元界之外世界的欲望，作为一切情感和记忆的源泉与集合，精神疯狂地模仿着外界的一切：从一草一木到一座建筑，尽管它们所模仿的并不是它们所能够理解的，但它们却仿造出了人类所能够理解的事物——元界也因此有了形态固定的领域，尽管那些领域的形态就像是由疯子拼成的破碎拼图。硬币先铸就的一面，由此成为了另一面的影子，而那些受困于其中的模仿者同样燃烧着无尽渴望之火，它们不得满足，渴望一切，精神渴望凝聚，成为自己所模仿的对象般的“生物”。

> 那最初受造于主的，拥有跨越界限的视野
> 在元界之外所见愈广，对生命的妒忌与日俱增
> 它们既无知觉，也无触觉
> 恶魔就降生于最阴暗的嫉妒之中。
> ——博识篇2：1

有相当一部分精神成功做到了这点，但效果却可能并不能满足它们最初的渴望——元界中的生物吸收了来自人类的经验和理念，并由此成型并定性，其中吸收了负面情感与理念并由此成为“生物”的精神，则被人类称为“恶魔”（Demon），按照人类为负面情感所划分的类型，这些恶魔也被分为忿怒、饥饿、怠惰、情欲、傲慢几类，其中，忿怒与饥饿正如其名称所表示的那样，完全被本能支配，也是能力最为低下的种类，而怠惰、情欲和傲慢却懂得如何通过源自人类情感的力量来支配人类。但无论能力的强弱，对于行走在元界中的灵魂而言，所有的恶魔都是危险并充满敌意的存在——恶魔的目标不仅仅是捕食灵魂，还包括占据人们留在世界中的身体。

恶魔是被欲望驱动的生物，它们渴望得到界限对面的世界——接触并支配那个世界，就像它们在元界中所做的那样，但它们并不拥有与世界形态相符的实体，在本能的驱使下，这些生物渴望得到任何可以操纵的身体，因为人类的形象在它们的头脑中挥之不去，它们往往会优先考虑占据人类的身体——但这并不是件简单的

事，即使是最强大的恶魔也不能强行驱逐任何人的灵魂。通常情况下，那些穿越界限离开元界的低等恶魔会去占据一具尸体，甚至是骷髅，因为他们的智能还不足以区分死人与活人，就算是对于拥有一定程度智能的恶魔而言，“看清”世界也是相当艰难的过程，因为元界存在的只有记忆和情感的零碎片段。

一些法师主张：“界限”并不是一个封印或是一扇关闭的大门，世界与元界并非相互封闭、彼此隔离，所谓“穿越界限”指的只是观念的转变，元界就像是人们闭上眼睛、仅凭经验想象所体验到的世界，当睁开眼睛时，人们所看到的就是不能凭借意志和想象随意改变形态的世界。按照这一理论，那些一直居住在元界的恶魔就如同在千百年间一直紧闭着双眼，当它们离开元界时，眼睛就突然睁开，而眼中的世界与脑中的世界区别是如此之大，以至于完全不能理解，一些恶魔因此而发狂，失去了仅存的理性，只依靠本能去捕食或杀害视野中的一切活物。比起那些会因饥不择食而选择人类的尸体，甚至是动物和植物的低等恶魔，智能较高的恶魔会表现得更为谨慎，它们可能会长期潜伏在某个角落中，保留自己在元界中的形态，不急于拥有实体。无论智能的高低，对于所有的恶魔而言，法师们的身体一直是它们最想占据的——这些能够与元界顺畅沟通的人类或精灵拥有特殊的体质，对于恶魔而言是最理想的归宿，忿怒和饥饿恶魔只能通过杀死法师来占据法师的身体，但对于怠惰、情欲和傲慢恶魔来说，占据法师身体的方法有很多可供选择，相比之下，和这些能力与自己相近、且仅凭外表难以判断实力的存在（恶魔与法师的共同点之一，就是他们的能力都是源自元界的能量）发生正面冲突实属下策，通常情况下，这些恶魔在接近法师时，会选择通过欺骗、诱惑、催眠等手段达到占据其身体的目的——这往往比贸然开始一场魔法大战更为有效。


憎恶——恶魔灵魂的容器

因为来自恶魔的威胁，Thedas的法师在有生之年会一直面对其他人所不能想象的危险——如果他们在元界的旅途中陷入了恶魔设下的骗局、接受了恶魔提出的交易、或是与恶魔签订了某种契约，并为此付出了代价，他们留在世界中的身体就会被恶魔占据——一旦遭到占据，人类的身体往往会因为不能承受恶魔的灵魂而发生变异，变得在形态上更符合这样的称呼：恶魔灵魂的容器。教会将其称为“憎恶”（Abominations）。这种由法师的身体与恶魔的灵魂融合的产物拥有强大的力量，一旦出现，就意味着大规模的毁灭、灾难和大量的死亡——迄今为止，没有任何记录表明占据法师身体的恶魔会用身体来体验世间美好的鸟语花香，这些生物只会像最疯狂的复仇者一样杀死、控制或捕食一切有生命的物体，怠惰恶魔成为的憎恶会催眠所有接近它的人，并将受害者的灵魂拖到元界中属于自己的领域里慢慢享用，欲望恶魔会将能力所及范围内的一切活物转化为自己的傀儡，如果某个憎恶的能力只限于用火焰灼烧视野范围内的一切，那么与之对峙的圣堂武士应当为此感到庆幸：因为他们所面对的多半只是个实力弱到会被忿怒恶魔干掉并被占据身体的不幸法师。尽管如此，与憎恶对抗的风险和难度也要远远高于追杀一个法师——法师至少还是自己的同类，而憎恶的存在已经超越了人类的范畴。

> 魔法应服务于人，不可被用于主宰生死
> 那些堕落在罪中的
> 接受了我的恩赐
> 却用其对抗我的子嗣。
> ——圣容篇 1：1-5


一个不再教会管制范围内的法师就是一个潜在的恶魔和一场潜在的灾难，必须被消灭——千百年间，教会一直在强调这一点

因为矮人种族与元界完全绝缘，Thedas的法师队伍中只有人类和精灵——但这些人的魔法天赋一旦被教会察觉，就不再是人类或精灵族群中的一员了，他们会立刻被圣堂武士从家人和朋友身边带走，囚禁于法师环塔中，只能接触到自己的同类——其他法师，以及自己的天敌——圣堂武士。就算是贵族家庭的后代，也不能从教会的监视和管制下幸免——这不仅仅是因为教会的权力能够压制贵族，更是因为人们对于法师的恐惧。

没人有兴趣去求证那些依附于教会的历史学家关于法师的记载是否属实：是Tevinter帝国最强大的魔导师犯下了原罪、触怒了造物主，并被诅咒为暗种。就算那些只是教会的杜撰，就算

DRAGON AGE

那些杜撰的目的只是为了囚禁和控制所有的法师，就算法师是无辜的受害者……但那又如何呢？就算没有教会的宣传，Thedas的绝大多数住民还是会对神秘的魔法充满畏惧，那些拥有超常力量的同类自然会被当成异类，“不成为主宰，就只能受迫害”，这就是法师在人类社会中的处境，例外的情况只存在于教会管辖范围之外的荒野和密林中——Dailish精灵的每个宗族中都会有法师成员，因为精灵的团结，这些法师与其他宗族成员互为手足，相安无事。此外还有极少数隐居的人类，在荒无人烟的土地上依靠自己的魔法天赋过着几乎与世隔绝的生活——比如传说中的人物，“荒野女巫”（The Witch of the Wilds）。

对于那些被囚禁于法师环塔中的人而言，作为遭到主流社会放逐的“异种”，他们别无选择，只能按照教会所规定的道路走下去——学习魔法知识，探索元界的奥秘，掌控自己的魔法之力……尽管听上去像是象牙塔中美好的学院生活，但事实上法师学徒所面临的问题远比考试和论文更为残酷：他们所面对的“毕业考试”，是要为“不及格”而付出生命代价的——为了证明一个法师学徒拥有足以在元界中与恶魔相抗衡的法力，为了证明法师学徒的意志足以抵御恶魔的欺骗和诱惑，法师学徒必须通过“伤痛仪式”（The Harrowing）的检验，才能成为一个真正的法师——这个仪式的内容就像它的名字的另一重含义“恐惧”一样，接受试炼的法师学徒必须只身进入元界，面对种类完全未知的恶魔在智力和法力方面的种种挑战，凭借自己的知识、能力、理智，以及……运气，战胜恶魔，让自己的灵魂从元界中安全归来。在整个仪式过程中，学徒犯下的任何差错都不会得到悔改的机会——一旦在与恶魔的交战或交涉中让恶魔占了上风，恶魔就会立刻去试图去占据法师学徒的身体，而这种情况一旦发生，在仪式的监督者——圣堂武士就会毫不犹豫地以最高的效率毁掉正在转化为憎恶的失败者的身体，而失去身体的法师的灵魂只能永远徘徊并迷失在元界，最终消散在记忆的碎片里，或是成为恶魔的食物——当然，圣堂武士对失败者的“处理”是不能公开的秘密，关于那些未能通过试炼的学徒的下场，其他法师学徒所得知的只有“他们再也没有出现”而已。


对于绝大多数法师而言，环塔就意味着余生的全部——自己的庇护、牢笼和坟墓

也许是出于仁慈，也许是为了最大限度地榨取法师的价值，教会允许那些因为恐惧而拒绝接受试炼的，或是因为个人能力不足以与恶魔抗衡的法师学徒拥有另一个选择——接受“安宁仪式”（The Rite of Tranquility），成为“安宁者”（The Tranquil），这一仪式的字面意思并不足以说明它的内容：它的实质是对法师的“道具化”，对法师而言，意味着精神的安乐死——通过这一仪式，法师学徒能够保留基本的语言和思维能力，同时失去一切情感和欲望——它彻底切断了这些曾拥有魔法天赋的人与元界的联系，“安宁者”不再拥有梦境，不再能感受到元界，不再拥有人类的感情，他们目光无神，语气无力，像梦游者一样存活于世间，却仍然能够“派上用场”——他们至少能够扮演清洁工或是售货员的角色，像机器一样发挥作用。成为安宁者并不意味着离开法师环塔，恰恰相反，这些失去感情与魔法能力的失败的法师因为遭受到这些损失而得到了另一些补偿——他们可以轻松掌握令最强大的法师也望尘莫及的技巧——附魔：将蕴含着魔法能量的符文镶嵌在武器和盔甲等装备上。这种工艺曾一直由矮人的工匠所垄断，但事实证明安宁者所掌握的技巧足以与最熟练的矮人工匠相媲美。由于安宁者的这一功能，它们往往被视作法师环塔中最宝贵的“财富”之一，对于教会而言，这些安宁者也是法师环塔中最有利用价值的部分。“安宁仪式”和“安宁者”是成本低廉的无价之宝——但法师学徒们并不这么认为，通常情况下，那些需要在“伤痛仪式”和“安宁仪式”中二选一的法师学徒都是正处于血气方刚年龄的年轻人，就算注定终生受圣堂武士和教会的监视，在现实中永无自由，而在精神上也不得安宁，他们也往往有着年轻人的正常欲求——例如对对爱情和未来美好憧憬。这些东西会战胜对伤痛仪式的恐惧，也可能会为他们带来死亡，他们当中的一些叛逆者，宁可触犯环塔中的禁忌，为了争取最大限度地争取发掘自身的魔法能力，增加从伤痛仪式中幸存的概率、避免遭受宁静仪式的处置，甚至是为了与教会和圣堂武士对抗，争取逃出他们的监视和管


成为“安宁者”意味着精神的安乐死，接受“安宁仪式”的法师将由人变成只剩下功能性的道具

制……总之，是为了得到更强大的力量，一些年轻人会开始秘密修炼被命令禁止的“血魔法”（Blood Magic）。


圣堂武士——法师的天敌，教会的武装

除了操纵元界的能量、借助Lyrium的力量之外，还有一个隐秘的途径可以引发强大的魔法，那就是借助鲜血——无论是自己的，还是任何人的。那些以鲜血甚至生命作为施法材料的魔法，往往具有难以想象的作用和难以估量的威力：或是小到窥视其他人的梦境，或是大到完全控制其他人的心智；或是弱到锁定某个人的位置，或是强到足以改变世界的结构，强制取消世界与元界的间隔，让人类以肉身，而不是精神的形态行走于元界，同样也可以让恶魔毫无阻碍地进入世界。在所有已知的魔法派系中，血魔法是最强大、最难以掌控，同时也是最危险的。一旦教会指出某个法师是血魔法师（Blood Mage），该法师就会被认为是一个拥有人类形态的憎恶——因为教会强调血魔法是由恶魔传授给人类的，而血魔法的出现则意味着人类与恶魔之间达成了罪恶的交易。圣堂武士会立刻组织起一支队伍，毫不留情地杀掉他。


只有陷入绝境、走投无路的法师，才会在绝望中选择修炼血魔法——但是，在教会和圣堂武士的统治下，法师是最容易陷入绝境、走投无路的群体

尽管掌握血魔法的代价往往是死亡，但作为法师获得自由、对抗教会与圣堂武士的唯一筹码，关于它的奥秘在千年间从未失传。当然，教会对血魔法的禁止并不是它所强调的原则那般严格——最广为人知的例子就是法师环塔地下室储藏着每个法师的血样，一旦某个法师逃出了环塔并失去了踪迹，这些血就会被用于追踪该法师的位置——某些可以被教会利用、加强管制力度的血魔法，一直被秘密且广泛地采用着。



后记



在最初构思这篇专题的结构的时候，我本打算做一个关于《龙世纪——起源》的全面介绍和相关评述。“用两个专题的篇幅来做一个专题，页码难道还会不够用吗？”带着这样的想法，我开始着手翻阅游戏中的文本和官方公布的设定资料，这是个喜忧参半的过程——接触到的信息越多，最初的想法就动摇得越厉害：相对于Bioware在游戏的各方面设定中做出的努力，我把这个游戏估计得过于简单了。无论现实中有多么丰富的原型可供借鉴，构思出Thedas世界的轮廓并完善其中的细节都是一个极为考验耐心与细心的工作，关于这样一个世界的内容，绝不是短短18页专题就可以做出“百科全书”的。官方公布的设定和游戏表现出的内容可谓深得历史学的精髓，制作者通过游戏世界中不同种族、不同立场的人物所做的记录和阐释，以精炼的篇幅展现出了一个复杂且充满魅力的世界。Thedas世界设定的完成度从地理角度来讲并不高，但《龙世纪——起源》作为一款游戏，它展示世界的手段非常精巧——至少游戏本身反映出的和折射出的信息量已经令人应接不暇了。阅读这些文本的过程让我大呼过瘾，但同时也在叫苦不迭——阅读文本、理解作者表达的意图，在组织、概括、归纳的基础上尽可能忠实地转达作者所表达的东西，这些工作相对于这期杂志的制作周期来说有些过于苛刻了。最终我所做的就是尽可能选择那些我认为最精彩的内容，并将它们以我的方式讲述出来——如果你还没有接触这个游戏，那么这些对你认识和理解游戏中的一切将是有所帮助的，如果你已经为这个游戏中投入了很多精力和时间，那么它对于梳理脉络也能起到一定的协助作用。当然，仅凭这些还不足以对游戏的世界做出全面的展示——因为有些东西是只有身临其境才能够体会到的。

在这篇专题完成的时候，我并没有如往常般体验到如释重负的感觉，与之相反，因为在写作的过程中我不得不放下了一些在重要性方面被列为次要的，但并不缺乏表现力的内容，这让我感到怅然若失。

幸运的是，《龙世纪——起源》后续作品的推出会让它在相当长的一段时间内成为较为热门的话题之一，而那些令我怅然的内容在今后仍可以作为文章的主题刊登在杂志的其他栏目中。

BIOWARE EA

DRAGON AGE ORIGINS

龙世纪——起源 剧情攻略

■贵州 yago

极品	9.3
制作	BioWare
发行	美国艺电
类型	角色扮演
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.5
上手精通 Difficulty	8.8
画面 Graphics	9.0
音效 Sound	9.0
创新 Creativity	8.5
剧情 Story	9.5

宗族精灵开局
Dalish Elf Origin

宗族精灵拒绝像城市精灵那样融入人类社会，他们顽固地坚持精灵族文化传统，以部落为单位四处迁徙流浪，对人类始终充满敌意。这一天，主人公与好友塔穆兰发现了三名闯入精灵领土的人类农夫，盘问中得知他们在附近找到一座精灵古洞遗址。与塔穆兰进入古洞探索，消灭洞内神殿中活动的蜘蛛，注意这里有不少陷阱，后殿走廊上有一座精灵女神雕像让塔穆兰想起古代精灵传说。最后的殿门前有个毒陷阱，如果触发它会引来两只骷髅怪围攻，打开殿门还有一只熊魔扑出。干掉熊魔后进入后殿看到一面魔镜，这里无论如何选择塔穆兰最后都会走近镜子查看，他透过镜子看到恶魔之城，好像镜内的恶魔也看到了他，之后场面突然失控，主角在塔穆兰恐怖的尖叫声中被某种未知力量震晕。灰衣骑士邓肯救了主人公并将其送回宗族精灵营地，醒来后与族人菲那瑞和女族长交谈，这才知道自己已昏迷两天，而且似乎还染上了源自魔镜的某种黑暗瘟疫。塔穆兰现在下落不明。女族长派主角带上实习法师玛蕊再度前往古洞遗址搜寻，开始与菲那瑞交谈中可选择让他加入队伍，根据地图提示找到玛蕊，她会加入队伍跟随主角一同前往古洞遗址。出发前可与村中铁匠伊兰买卖道具，向其讨要武器可获得一把带有快速瞄准特效的短弓。前往古洞路上遭遇魔族爪牙伏击，轻松解决掉他们后进入神殿，消灭沿途出现的敌人最后在魔镜前遇到邓肯。邓肯砸烂魔镜阻止暗魔继续入侵，从他口中主角得知自己染上的黑暗瘟疫无法根治，失踪的塔穆兰凶多吉少。回到精灵营地后，邓肯与族长谈到暗魔族准备再次入侵费诺登，女族长派主角去找祭司帕维为塔穆兰举行葬礼。主角为保性命不得不加入能克制暗魔瘟疫的灰衣骑士团，挥泪告别父老乡亲后，主人公跟随邓肯前往奥斯特加参加抗击暗魔大军入侵的战斗。


宗族精灵主角与好友塔穆兰逮住三个人类入侵者


塔穆兰触摸古镜引来大祸


古洞遗址中杀机四伏


再访古洞见到灰衣骑士邓肯

城市精灵开局
City Elf Origin

城市精灵们虽然已不再是人类的奴隶，但是生活在戴纳瑞城精灵贫民窟（Elven Alienage）中的他们依然倍受歧视和压迫。身为城市精灵的主角清早醒来从同伴口中得知当天是自己结婚的大喜之日，与父亲赛瑞恩交谈


城市精灵生在贫民窟中

提到过世的母亲，母亲是位武艺高超的精灵盗贼，主角因此从小习得一身上乘功夫，由于身份低贱怕惹祸，主角习武之事一直是个秘密。从父亲那里得到母亲留下的一双靴子，在旁边柜子里可以找到一件婚衣。出门找到表哥索瑞斯加入队伍，这位表哥今天也将迎娶自己的未婚妻，此时戴纳瑞伯爵的儿子闯入贫民窟调戏妇女，主角的一位表妹夏妮举起水瓶砸昏了这恶棍，两侍卫扛起衙内仓惶逃走。之后主角结识了精灵长老的朋友——正好路过此地的灰衣骑士邓肯。众人正在举办婚礼时，戴纳瑞伯爵之子带兵来抓走了所有精灵女孩。男性主角将与长老和邓肯交谈决定营救众姐妹，在一位担任仆役的精灵朋友协助下，主角与索瑞斯潜入伯爵府，消灭外围警戒的猎犬和卫兵后进入城堡。女性


欺男霸女的恶少登场


谁说美女不能战斗？


最后邓肯救走主角

主角会发现自己出现在伯爵府地牢内，前来押送众姑娘去陪酒的卫兵头目残忍地杀死了一位精灵女孩，随后索瑞斯出现并丢给主角一柄利剑，原来灰衣骑士邓肯路见不平却又不便直接出手干涉，他将自己的武器交给索瑞斯，让他和新郎潜入伯爵府营救精灵女孩们。两人干掉卫兵后一路横扫伯爵府，混战中主角会目睹未婚妻（夫）惨遭卫兵杀害。找到变态恶少后可以选择是否放过这家伙，恶少会以钱库钥匙为条件劝说主角拿钱后远走高飞，大家一拍两散从此互不相欠，如果同意饶他性命，不仅索瑞斯会被终生监禁，那些女孩也将全部遇害，而且游戏后期这小子还会继续与主角为敌，该怎么选择不用多说了吧。干掉恶少救出表妹夏妮返回贫民窟，伯爵府发生惊天血案后，城防队长带兵包围贫民窟索要嫌犯，为不连累大家主角挺身站出来承担责任。但这时邓肯突然以灰衣骑士独享的法外豁免权保释主角，城防队长无奈只能放人，主角由此化险为夷，但也不得不背井离乡跟着邓肯前往奥斯特加。

矮人平民开局
Dwarf Commoner Origin

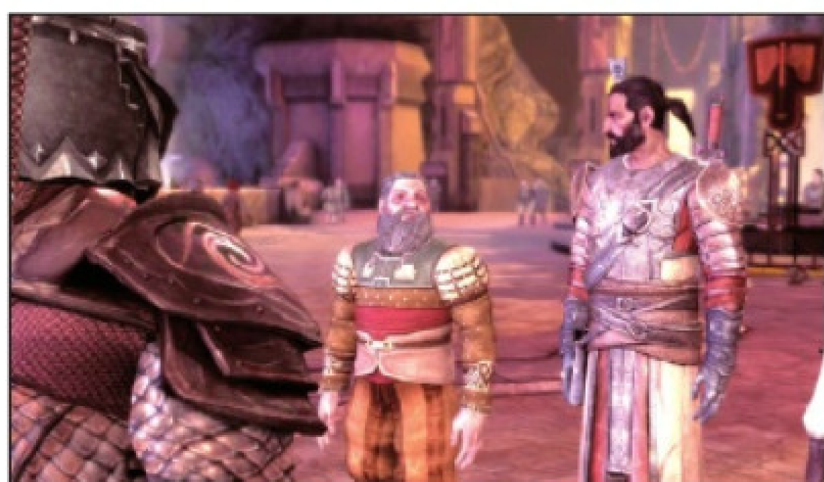
地底巨城奥扎玛曾经是矮人文明的骄傲，但是现在这里只剩下贫瘠和犯罪，尤其生活在社会底层的穷苦矮人们每天都在为生存而挣扎。矮人平民主角是沙镇黑帮老大贝拉豢养的一名打手，贝拉想让主角的妹妹丽卡去勾引某个贵族生子结婚，这样不但可以讹到很多钱财，说不定还能跻身上流社会。贝拉一面陶醉于自己的发财计划，一面催促主角去搜寻偷卖货物的走私商人奥思基斯。出门与同为打手的死党勒斯克结伴而行，向路边老乞丐葛利纳打听奥思基斯的下落，给钱或威胁都可以获得信息，最后离开沙镇进入奥扎玛平民区。根据线索在酒保酒馆找到奥思基斯，两句话就能把这个胆小鬼吓得乱哆嗦，他会提出用一块魔银买命，主角如果威胁技能高可从他身上讹出两块魔银，或者直接动手杀了他，从尸体上也能搜出两块魔银。到隔壁贝拉的店铺交差，这时可选择只上交一块魔银，留下另一块魔银稍后私卖了与勒斯克五五分赃。注意如果主角对话说服技能太低，贝拉可能会让女打手加维娅上前搜身戳破谎言。这事结束后贝拉又会给一桩新任务，城里来了个人类灰衣骑士说要招募最勇敢的矮人战士，谁的武艺高只能在比武场上见分晓，奥扎玛地下黑市为这次比武大赛开盘设赌，贝拉把赌注押在一名叫埃瓦德的武士身上，为确保胜利贝拉让主角去给埃瓦德的对手麦纳下药。用贝拉给的通行证顺利进入比武赛场，在中央大厅结识邓肯，往上走在休息室里找到喝得烂醉如泥的埃瓦德，主角气急


矮人平民主角与妹妹相依为命

败坏之余决定自己换上埃瓦德的盔甲，装扮成他的模样参加比武大赛。这时需要选择是否按原计划给麦纳下药，麦纳的房间就在隔壁，主角可以和麦纳谈话引住他以便让勒斯克进去


带着死党勒斯克去揍人


比武场内大获全胜


邓肯要带走主角加入灰衣骑士团

下药，也可以说服麦纳放自己进屋，或者干脆隐形潜进去。当裁判宣布轮到两人比赛时，迅速换上埃瓦德的武器和盔甲，与竞技场卫兵交谈开始比赛。主角打倒麦纳后又接连击败两名参赛选手，不料醉鬼埃瓦德却闯入角斗场坏了大事。比赛主持人迫使主角摘下头盔，主角的贱民身份曝光后被立即逮捕，但嘉宾台上的邓肯却对主角产生了浓厚兴趣。当晚主角醒来发现自己身陷牢狱，与女打手加维娅交谈得知这里是贝拉的秘密巢穴。因为发现有人作弊，主办委员会宣布所有比赛结果无效并要彻底调查此事，贝拉赔了一大笔钱，估计很快会派人来杀主角灭口。与狱卒交谈诱其靠近牢笼，利用力量优势摔昏他或通过扒窃得到牢门钥匙。开门救出勒斯克，从箱子里拿回两人的装备杀开一条血路，在密窟尽头的房间里找到贝拉，这家伙正在考虑怎样报复主角兄妹，干掉他后出门来到贝拉的店铺里，再出去会被闻讯赶来的奥扎玛城卫兵团团围住。关键时刻邓肯出现表示愿招收主角加入灰衣骑士，他还会送给主角一柄单手槌作为见面礼，对话结束后主角跟随邓肯前往奥斯特加。

矮人贵族开局
Dwarf Noble Origin

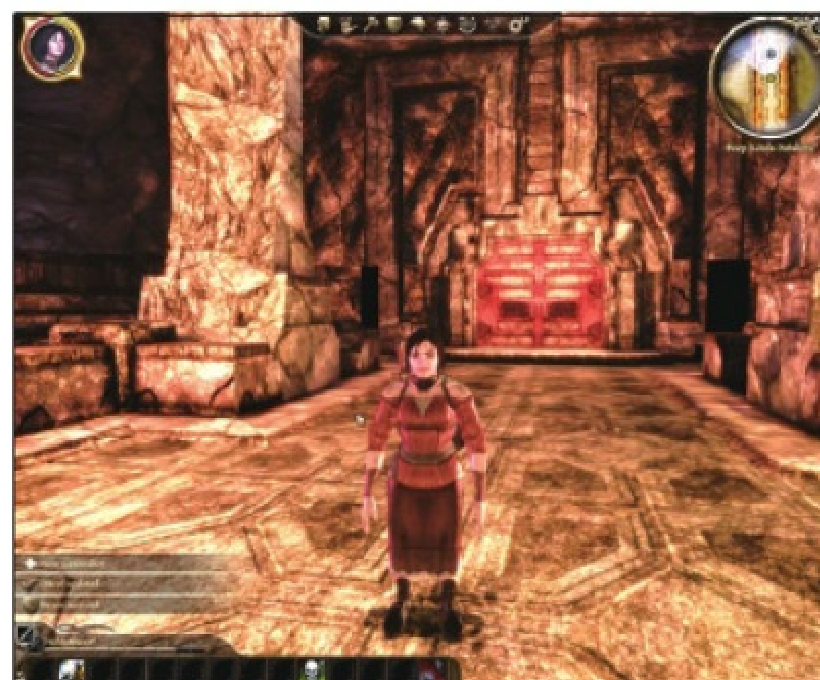
生于奥扎玛矮人贵族世家既是一种幸福也是一种痛苦，虽然不必为吃穿用度发愁，长大后还有官衔职位，但贵族之间尔虞我诈的政治游戏却更为凶险。主角的身份是奥扎玛国王恩德林的次子（女），当日是主角被任命为奥扎玛城防军指挥官的第一天，父王将为主角举办一场社交庆祝宴会。游戏开始后与忠实随从高里姆谈话得知离宴会开始还有段时间，可以去逛商店或是到比武场去看看。出门离开王宫，门外见到沃尼家族的武士布朗丁和学者葛特克在争吵，原来布朗丁认为葛特克写的史书侮辱了自己的祖先，主角可以支持布朗丁杀死葛特克，或最后关头勒令布朗丁饶学者一命，选择支持葛特克后布朗丁恨恨而去，这时可以吩咐高里姆去找人暗杀或公开处决布朗丁以显主角王霸之气，最后还能向葛特克讨要钱财或他所著的史书作为报答。往南走路两边有各种商人，途中会遇到装腔作势的大王子崔安，这位大哥严厉训斥主角到处乱跑有伤艾杜肯家族的体面。与武器商人交谈时劝说高里姆态度温和些，商人会将一把附带电属性伤害的匕首作为礼物赠送给主角，继续往南到平民区入口前与守卫队长交谈直接前往比武场，与武场总管交谈可选


生为贵族就得习惯和阴谋为伴


比武场中展现王族勇气

择观看比武或亲自下场练手，连败4名对手后再找总管取得角斗铁盔奖励。与守卫队长谈话返回王宫，进入大殿先与领主德思交谈，他请主角帮忙为早年迁移到地面的矮人家族争取平等权利，表面上看这是件好事，答应下来后再和对面的霍尔米夫人交谈这才明白其中大有文章，原来领主德思和地面矮人做生意赔得一塌糊涂，如果能为地面矮人家族争取到重返奥扎玛的平等权利他才能收回投资，不过地面矮人曾是奥扎玛城最大的债权人，如果让他们回来所有家族都将面临巨额债务，支持德思的人必然得罪城内所有贵族。得知真相后主角可以选择在父王征求意见时突然改口，也可以直接去找领主德思给他劈头盖脸来一顿，如果嫌骂还不解恨可以在他想溜时说“别走那么快”，然后再选


冲突中失手杀了大哥


仅带一剑一盾被逐出奥扎玛

“你这是对我们艾杜肯家族的公然侮辱”，后面这话是奥扎玛贵族圈子中要求决斗的信号。恼羞成怒的德思让自己的儿子出战，比武场中一番较量后主角杀死德思之子捍卫了自己家族的荣誉。重返皇宫大殿开始庆祝仪式，灰衣骑士邓肯出现并谈到暗魔族大军又在酝酿一次新的入侵。之后父王让主角去找大哥崔安，在王宫西北角的房间里找到崔安，崔安离开后旁边的王弟拜伦悄悄告诉主角，这位大哥为保住自己的王位继承权正在谋划暗杀出尽风头的主角，对话中无论选择何种对策都无关紧要。谈话结束后开始扫荡入侵地下迷宫的暗魔族部队，父王交给主角一个特殊任务，从暗魔族占领的秘室中找回艾杜肯家族的传世宝盾。从主干道旁的小路进入

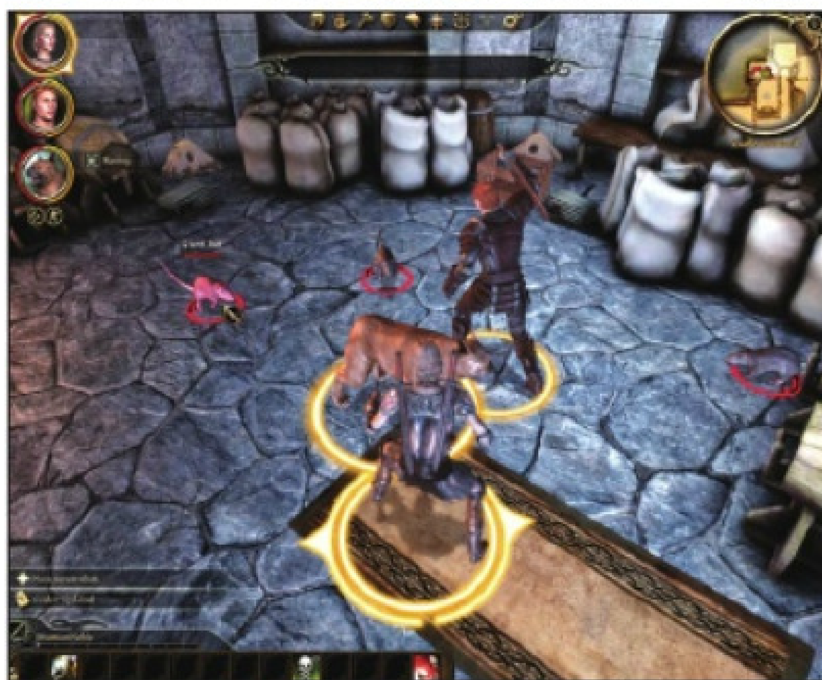
地下迷宫，在路口和秘室外有两名先来打探的己方武士加入队伍。在秘室外遭遇身份不明的雇佣军，消灭他们后从尸体上找到崔安的王室印戒，进入秘室让三名队友分别踩住石棺附近的三块机关石板，主角上前对石棺使用印戒获得传世宝盾。出门会有大批暗魔武士出现，清场后从弩台尸体上获得弩炮弹药，发射另一门弩炮轰开挡路巨石，走捷径到路口遇到崔安带领的部队。主角与崔安恶语相交随即动手开打，砍翻大哥后父王与城中贵族长老们正好赶来目睹了这一幕，队伍里的两名武士先后作伪证称主角先动手杀崔安，有口难辩的主角被当场逮捕，操纵这场阴谋的拜伦成了最大获益者。当晚高里姆来狱中告知长老委员会的审判结果，高里姆被判处流放地面永不得返回奥扎玛，而主角将被逐入暗魔武士出没的地下迷宫战斗至死。主角唯一的求生机会是在迷宫中找到仍与暗魔作战的灰衣骑士邓肯，跟着他远走高飞。净身出户后可怜的主角身上只有一剑一盾，小心对付沿途暗魔怪物，从尸体上搜寻装备补给，最后在通道里找到邓肯加入灰衣骑士团。

人类贵族开局
Human Noble Origin

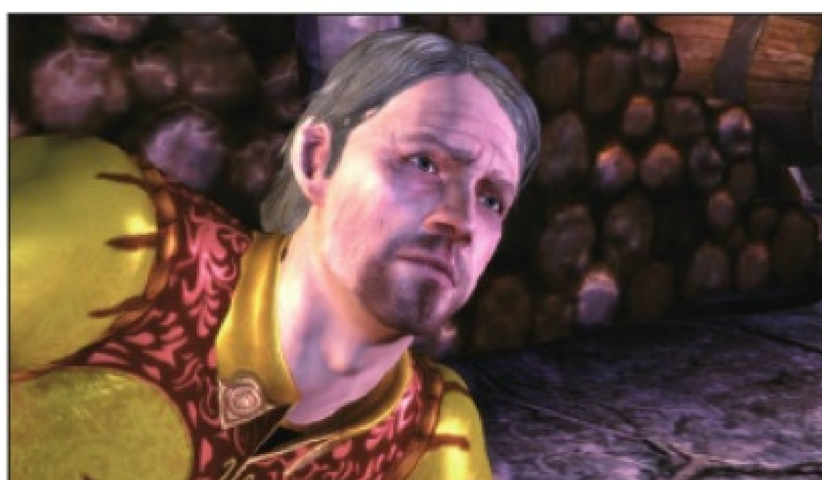
为了对付入侵的暗魔军团，费若登国王凯南诏令镇守边陲的库斯兰公爵率军前往奥斯特加增援，库斯兰公爵准备带长子菲戈斯一同出征，身为公爵次子（女）的主角留守城堡。公爵的老战友，豪依伯爵带领的友军耽误了不少时间才抵达库斯兰城堡，开始与豪依伯爵和灰衣骑士邓肯交


人类贵族开局于库斯兰公爵府中

谈，然后接到父亲命令去找大哥菲戈斯让他尽早出发。出门在拐角处遇到好友吉尔莫骑士，吉尔莫告知主角的猎犬正在大闹厨房，老厨娘已大发雷霆，赶快到城堡西北角的厨房，和刀子嘴豆腐心的老厨娘交谈后进入隔壁仓库，主角的猎犬似乎嗅出库房内有异常情况，消灭出现的巨鼠后猎犬加入队伍并可为其起名。趁这个机会把城内所有房间都逛一遍，不要放过每一个可以打开的箱子和武器架。最后去找菲戈斯的路上遇到母亲和几位客人，礼节性地交谈几句后到城堡西南角找到正在和妻儿道别的菲戈斯，说话间公爵夫妇也来了，公爵让菲戈斯马上出发，自己和豪依伯爵次日清晨


和狗狗一起消灭厨房鼠患


夜半忽闻乱兵起


含泪告别垂死的父亲

随后赶来。当晚月黑风高忽闻爱犬狂吠，城中喧哗之声大作，一名仆人敲门惊呼有敌来袭，主角从床上跳起迎战，迅速换上武器和盔甲，打倒敌人后出门遇到出来查看的母亲。根据盾徽发现敌人居然是豪依伯爵的手下，菲戈斯已经带走了大部分兵马，空虚的库斯兰城堡现在不堪一击。母亲加入队伍后进对门房间发现菲戈斯的妻儿已倒在血泊中，母子两人杀开一条血路寻找公爵，城中此时一片狼籍，白天所见的亲朋好友们陈尸街头，路上遇到一名惊慌失措想逃命的精灵仆人，说服他拿起武器一同战斗，来到城南宝库附近可从母亲那里获得钥匙，打开宝库门进去取得库斯兰家族的宝剑和其他装备。攻入主厅消灭守敌后见到吉尔莫，从他那里得知公爵去了有撤退秘道的厨房，穿过主厅杀到厨房却发现老公爵在战斗中受了致命伤。此时邓肯赶来表示愿带主角去找菲戈斯报信，作为代价主角必须加入灰衣骑士团，库斯兰公爵含泪告别儿子（女儿），公爵夫人不愿离开丈夫，最后夫妇俩同死于乱军中，背负血海深仇的主角携爱犬跟着邓肯来到奥特斯加。

魔法师开局
Mage Origin

和本作中的精灵一样，费若登王国的法师们所处的地位相当尴尬。具备魔法天赋的孩子会被送到位于卡伦汉湖畔的法师塔深造学习，他们与世俗和家庭的联系将彻底切断。法师塔与其说是一所魔法学院，倒不如说是一座囚禁法师的监狱，法师们不能随意离开法师塔，担任看护的教会圣堂武士（Chantry Templar）们时刻警惕地监视着每一位法师，对他们来说魔法既是超强的神秘力量，同时也包含着被恶魔诱惑堕落的致命危险，圣堂武士的最高使命是不惜一切代价铲除任何有堕落迹象的法师。完成学习的魔法学徒将进入幻境（Fade）接受抵御恶魔诱惑的试炼（Harrowing），通过试炼的学徒才能成为正式法师，失败者将被圣堂武士处决，不愿参加这种残酷试炼的学徒可以选择接受类似脑叶切除的宁静仪式（Tranquil），经过这种精神阉割法术处理的人会变成没有任何情绪波动的行尸走肉。身为魔法学徒的主角与法师学院院长艾文和圣堂武士首领葛瑞格交谈后进入幻境开始试炼，消灭几个光球怪后遇见一只会说话的老鼠，老鼠自称是参加试炼失败后肉体被消灭的魔法学徒，他希望帮助主角通过试炼，同时也为自己谋条出路，继续前进与圣堂武士外形的勇气精灵决斗，胜利后获得一根法杖，如果意志力较高也可以在对话中说服他不战而胜。再往前遇到一只熊魔，交谈中老鼠想学熊魔的变身


幻境中一切都是虚实难辨

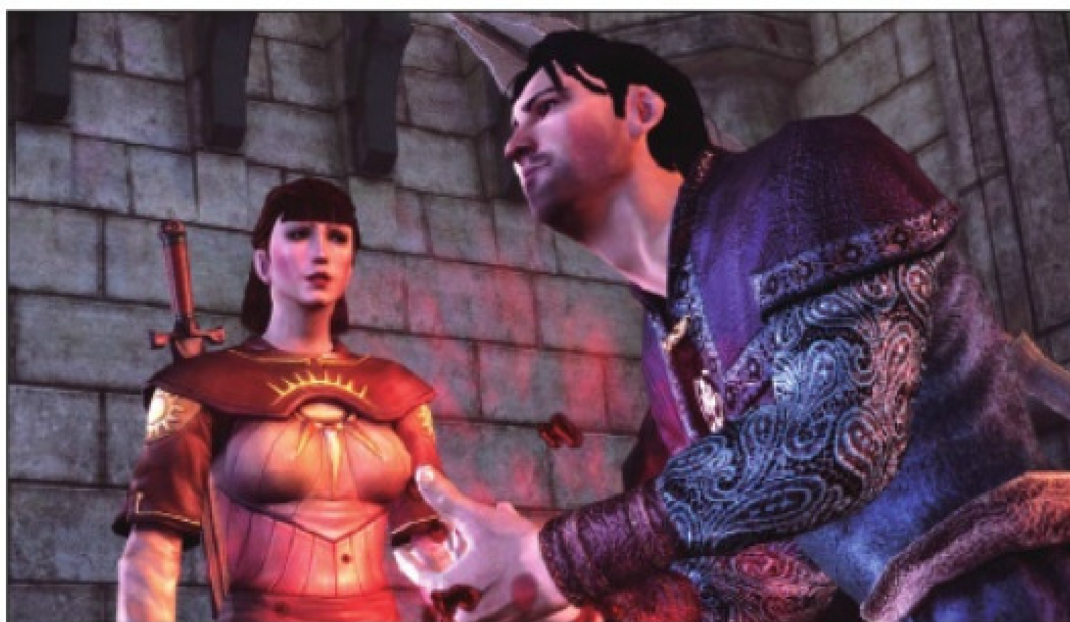
法术，熊魔要主角解答三道谜题才肯传授绝技，三道谜题的正确答案分别是“A Map”“My Tongue”和“A dream”。等老鼠学会变熊术后沿原路返回，在有魔银矿的地方发现一只恶魔，上前交谈得知老鼠曾与这只恶魔狼狈为奸害不了不少人。帮助主角击败恶魔后，老鼠表示要洗心革面重新做人，他希望主角能将自己带出幻境。聪明的主角看透了老鼠的可怜相，原来这家伙才是这次试炼的真正对手，恶魔妄图通过博得同情入侵主角心智，被识破后老鼠化身为恶魔原形悻悻而去。

结束试炼后从梦中醒来的主角见到自己的好友乔万，等待多年仍未获准参加试炼的乔万急切地想打听试炼详情，安慰他后得知院长艾文正在楼上等着要见主角，上楼搜刮沿途箱中财宝，注意阅读某些书架


乔万和他的苦命情人莉莉


潜入血样库房

也可获得经验值。到二楼看见来为奥斯特加求援的灰衣骑士邓肯，艾文同意出手相助，但神经质的葛瑞格却怀疑艾文动机不纯，争执无果后院长吩咐主角先送邓肯去客房休息，邓肯的房间就在同一层楼走廊的另一端。送邓肯回房后出来遇上乔万，他自称有紧急事情要商量，说着把主角拉到一处偏僻角落里，这里还会见到乔万的秘密恋人莉莉，莉莉居然是一名教会见习学徒，两人的这种关系在法师塔是被严令禁止的。但乔万的麻烦还不止这些，莉莉偷看文件得知圣堂武士们准备对乔万执行宁静仪式，乔万得知后惊恐万状，他打算带莉莉逃走。但每位学徒加入法师公会时都要留下一份血样，此后圣堂武士们可以利用血样追踪该人下落，乔万恳求主角帮忙窃取自己的血样，只有这样他才能真正远走高飞。如果答应帮助这对苦命鸳鸯首先需找到一根可以打开地下


乔万发动邪恶的血魔法

室库房门的喷火棍，在这层楼中央大厅站着个呆头呆脑的“宁静人”欧文，向他讨要喷火棍会得到一张申请表，如果能找到任何一位高级法师在申请表上签字，欧文才会给喷火棍。主角可以去找院长艾文告发乔万和莉莉，艾文会建议主角充当卧底最后来个人赃俱获，这样可以顺理成章从院长那里获得签字；主角还可以去找对面房间的高级法师利奥拉，她正在为自己管理的库房中有蜘蛛而苦恼，进入后面洞库中消灭所有蜘蛛也可从利奥拉那里获得签字。到欧文那里用签字的申请表换回喷火棍，回去叫上乔万和莉莉，三人下楼进入地下室区。直通库房的门免疫所有魔法，三人无计可施只能从侧门绕路走，消灭沿途守卫后在收藏室里发现古代异族雕像。搬开可疑书架，对猎犬雕像使用喷火棍轰碎墙壁，进入冰雾缭绕的血样库房，乔万找到自己的血样后将其摧毁。无论主角是否告发乔万，三人离开地下室后都会被圣堂武士包围，被逼红了眼的乔万突然施放血魔法震倒众人，这种邪恶的禁忌魔法被视为罪大恶极的堕落象征。乔万仓惶逃走后，圣堂武士首领葛瑞格继续刁难主角，此时灰衣骑士邓肯提出愿带主角去奥特斯加抗击暗魔族入侵，院长艾文为保护主角顺水推舟同意了邓肯的请求。

奥斯特加
Ostagar

奥斯特加，荒弃的古代要塞，来自南方的暗魔军团（Darkspawn）正在逼近这里，被称为灾疫（Blight）的入侵大战迫在眉睫。

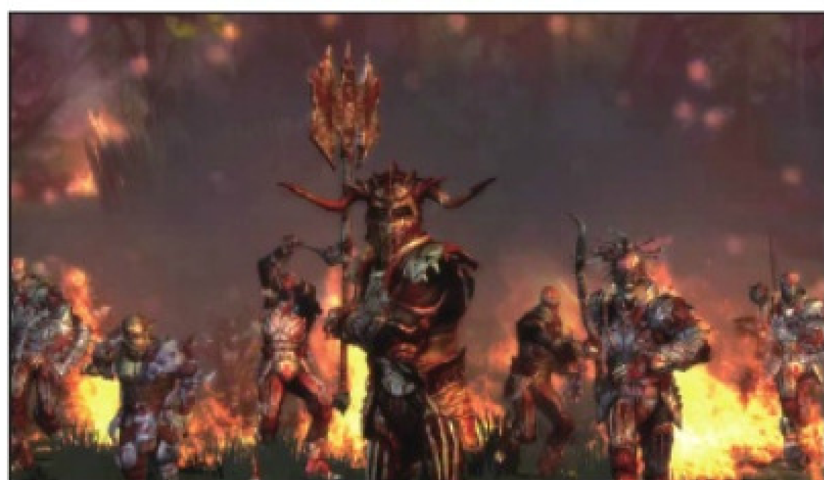
主角跟随邓肯抵达奥斯特加后受到国王凯南的热情欢迎，这位过于乐观的君主压根没把暗魔军团放在眼里，在他看来胜利似乎就在弹指一挥间。邓肯让主角先去营地里寻找另一位灰衣骑士阿里斯泰，向西跨过城墙来到营地，门口有个卫兵可以打听有关营地的各种信息，西北角的军需官可以买卖装备，以后见到商人有出售增加道具栏容量的背包一定要优先买下。阿里斯泰在北面神殿遗址中，主角走近后会看到他正与某个魔法师交谈，如果主角不是盾防战士职业的话，阿里斯泰应该是队伍里担任顶怪肉盾的最佳人选。阿里斯泰与主角交谈后加入队伍，到营地南面的火堆旁找到邓肯，这时又有另外两名见习灰衣骑士达维斯和乔瑞加入队伍，邓肯让大家去科卡伊森林去收集3份暗魔生物的血液，这是举行灰衣骑士加入仪式（Joining）必需的材料，另外在森林尽头某座神庙废墟的保险柜里有一份灰衣骑士团与其他种族势力缔结盟约的协议文件，邓肯希望主角等人能找到这份文件并带回来。与营地南门的卫兵交谈进入科卡伊森林，没走多远发现一名奄奄一息的己方战士，给他包扎绷带后获悉前面有暗魔武士活动，接下来的战斗要求玩家充分发挥团队威力，集中火力稳步推进，切忌各自为战。攒够暗魔生物血样后，在森林尽头的神庙废墟中找到保险柜，可柜中却空无一物。这时一位神秘的女巫摩瑞根出现，这位非主流女巫说话不怎么好听，但她还是告诉主角等人自己是的母亲——荒野女巫佛勒梅丝拿走了灰衣骑士团的文件。跟着摩瑞根来到沼泽小屋见到佛勒梅丝拿回文件，然后返回营地向邓肯交差。在神殿遗址的加入仪式上，见习骑士们必须喝下用暗魔生物血液配制的药剂，达维斯喝下药剂后暴毙，惊慌失措的乔瑞临阵退缩被邓肯刺死，唯有


意气风发的国王凯南自信过了头


并不是所有人都能通过加入仪式

主角喝下药剂后通过考验成为正式的灰衣骑士。在神殿西侧举行的战前军事会议上，国王凯南与国丈洛根公爵发生了激烈争执，最后凯南决定亲自带部分人马正面迎击暗魔军团，待时机成熟时由灰衣骑士在附近高塔顶层


风筝战术轻松杀Boss


暗魔军团大获全胜

点火发出总攻信号，洛根看到信号后率主力部队从侧翼对敌人发动致命突击，主角和阿里斯泰负责完成塔顶点火的任务。

战斗打响后，暗魔军团宛如潮水一般蜂拥而上，凯南的部队渐感吃力。激战中主角与阿里斯泰穿过城墙来到营地东侧，己方1名战士和1名法师加入队伍并报告高塔被突然出现的暗魔部队攻占，消灭塔外活动的暗魔武士后，主角与阿里斯泰商量决定杀入塔中夺回控制权。四人组成的战斗小队需要连上四层塔楼，沿途出现的暗魔族敌人不但数量多战斗力也很强，第四层的兽神Boss看似强悍，实际上不堪一击，玩家只需操纵被Boss锁定的队员不停绕圈狂奔，其余三人分散站开并以远程攻击手段输出伤害，Boss一换目标，玩家也迅速切换操纵对象，就这样反复循环放风筝，如果不犯错误完全能做到毫发无伤推倒Boss。击败Boss后走近壁炉点火发出总攻信号，但洛根看到信号后不但未发动进攻反而率部撤退，最后正面诱敌的部队全军覆灭，国王凯南和邓肯等首脑人物全部战死，大获全胜的暗魔军团挥师北上直逼费若登王国心脏地带。卑鄙阴险的洛根对外宣称是灰衣骑士团出卖了国王，一时间灰衣骑士变成全国通缉的过街老鼠。主角从昏迷中醒来发现自己身在摩瑞根母女的沼泽小屋中，与摩瑞根交谈得知是沼泽女巫佛勒梅丝救了自己和阿里斯泰。为了抗击毁灭一切的暗魔军团，主角与阿里斯泰决定前往各地寻求援助，其中包括雷德克里夫的领主——国王凯南的叔叔伊门伯爵、矮人地下都市奥扎玛城、宗族精灵部落、卡伦汉湖畔的法师公会等势力。佛勒梅丝甚至让摩瑞根跟随主角同行，摩瑞根建议主角先去最近的罗瑟林镇。话分两头，这边主角赶着去拯救世界，那边洛根逃回都城戴纳瑞后忙着召集贵族宣布自己将辅佐王后阿诺莱（也就是他女儿）监理国事，他领导下的费若登新政权一定能击败暗魔军团，然而并非所有贵族都相信洛根的花言巧语。

奥斯特加分支任务:
马巴里战犬（The Mabari Hound）
饥饿逃兵（The Hungry Deserter）

科卡伊森林分支任务:
传教士（The Missionary）
查辛德踪迹标记（Chasind Trail Signs）
心愿遗嘱（Last Will and Testament）
一撮灰烬（A Pinch of Ashes）

罗瑟林镇
Lothering

罗瑟林镇是一个汇集了大量分支任务的地点，奥斯特加兵败后洛根的部队仓惶而过，根本没有在当地部署御敌防线，来自南方的难民们接连不断涌入这座小镇，除了几名教会的圣堂武士，这里没有任何武装力量可以抵御即将来临的暗魔军团。注意如果离开罗瑟林镇并完成后续四个主线任务中的任意一个之后，罗瑟林镇将发生暗魔军团屠城事件，届时将无法返回这座小镇，因此当地的分支任务要尽早完成。主角等人抵达罗瑟林镇后遇到一帮趁火打劫的强盗收取过路费，亮出灰衣骑士的名号威胁吓退他们，或者直接动武也行，强盗头子被打得奄奄一息时会主动求饶，主角可以反过来敲诈他一笔钱，或是继续战斗宰了这帮坏蛋。在与强盗战斗的桥道上有一具圣堂武士的尸体，从尸体上可以找到一个箱子和一本笔记。进镇子前阿里斯泰和摩瑞根会发生争


有强盗拦路抢劫

论，阿里斯泰提到人类、矮人、精灵和法师公会都曾签署过攻守同盟协议，现在正是请他们履行诺言的时候，性情乖张的摩瑞根则认为当前最先要做的事应该是向洛根复仇，主角如果表态支持一方则会降低与另一方的好感度。在镇口篱笆栏前与一位农夫谈话得知洛根以叛国罪通缉全体灰衣骑士，镇内教堂门前有个商人与女难民正在争吵，女难民指责商人趁火打劫提高物价，支持商人可获得100银币报酬并能获得购物折扣，支持女难民可说服商人降价，或威逼他离开。教堂院子里有个疯子在宣扬暗魔军团将毁灭世界，进教堂后遇到阿里斯泰的熟人——来自雷德克里夫的唐纳骑士，从他口中打听到雷德克里夫的伊门伯爵最近突然得了一种魔法和医生都无法治愈的怪病，据说伟大的圣女安崔思特的骨灰可包治百病，救人心切的伯爵夫人派出手下骑士们四处寻找传说中的先知骨灰。主角等人在镇外找到的圣堂武士正是唐纳骑士的一名伙伴，将箱子和笔记交给唐纳后还可索要报酬。与教堂内的圣堂武士队长布莱恩交谈可获得20银币和


解决商人和难民的争执


被关在囚笼里的奎奈锐武士斯登

一把钥匙，用这钥匙能打开教堂尽头的橱柜获取一些补给品，继续与布莱恩深谈会打听到法师塔最近好像出了大问题。教堂门前桥头有个与父母离散的孤儿，可以指点他去教堂或给钱让孩子买点食物。过桥进避难所酒馆会撞上洛根的爪牙，打败他们后可邀请助战的盗贼丽莲娜加入队伍。城北镇子出口的囚笼里关着一位奎奈锐族战士斯登，北门往西的山坡后有一群走投无路的难民会为赏金攻击主角等

人，靠近西北角的桥道出口有一对矮人父子遭到暗魔武士围攻，救下他们后这对父子会在营地里提供道具买卖和符石镶嵌服务。桥道出口附近还能从一具血法师骨骸上找到一封信，信中透露在法师塔学习区的某个暗室里藏有几件宝物。罗瑟林镇附近有很多箱子和草药，各种分支任务和队友招募任务详见另文，差不多完成后即可从西北出口离开。当晚主角等人在野外营地过夜，睡梦中主角看见一条巨龙，醒来后与阿里斯泰交谈得知那就是大恶魔的化身，喝过暗魔血后不死的灰衣骑士们都能感应到大恶魔召集暗魔族生物发动灾疫入侵的幻象。与营地里的矮人父子交谈完成任务，另外还有位头上有惊叹号的NPC，他


罗瑟林镇教堂里有很多任务线索

给的任务需要安装官方下载的任务包（DLC）才能完成。在营地里还能与队友们交谈提升彼此好感度。主线剧情发展到此有四条路线可走：去卡伦汉湖畔的法师之塔；去雷德克里夫解决伊门伯爵的怪病问题；通过霜背山前往矮人地下都市奥扎玛；到布雷瑟兰森林寻找宗族精灵。玩家可随意选择其中之一继续冒险，四条路线中推荐先去法师塔，因为在那里可以招收强力治疗法师温，另外还能获得大量提升属性的宝物。

罗瑟林镇分支任务：

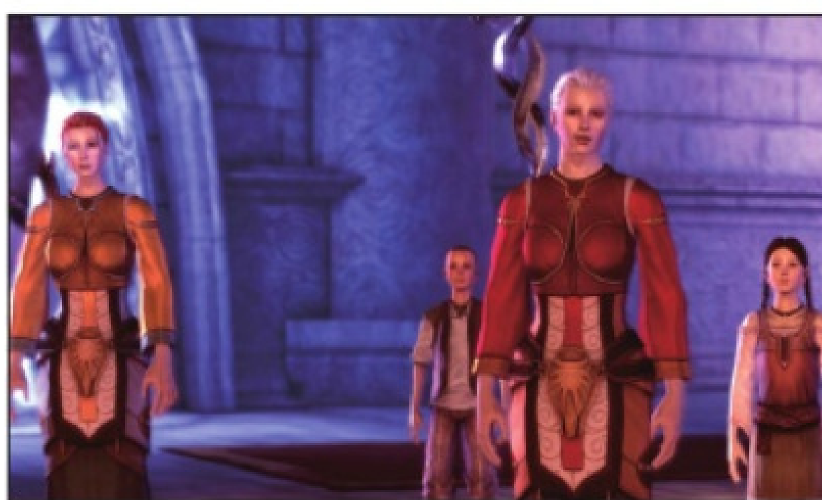
拦路强盗（Bandits on the Road）
倒下的圣堂武士（A Fallen Templar）
奎奈锐囚徒（The Qunari Prisoner）
不仅是植物（More Than Just Plants）
毒药对策（A Poisonous Proposition）
陷阱是女孩之友（Traps are a Girls Best Friend）
遍地盗匪（Bandits, Bandits, Everywhere）
当熊来袭时（When Bears Attack）
最后的纪念（A Last Keepsake）

破碎法环
Broken Circle

来到卡伦汉湖畔，与码头上的圣堂



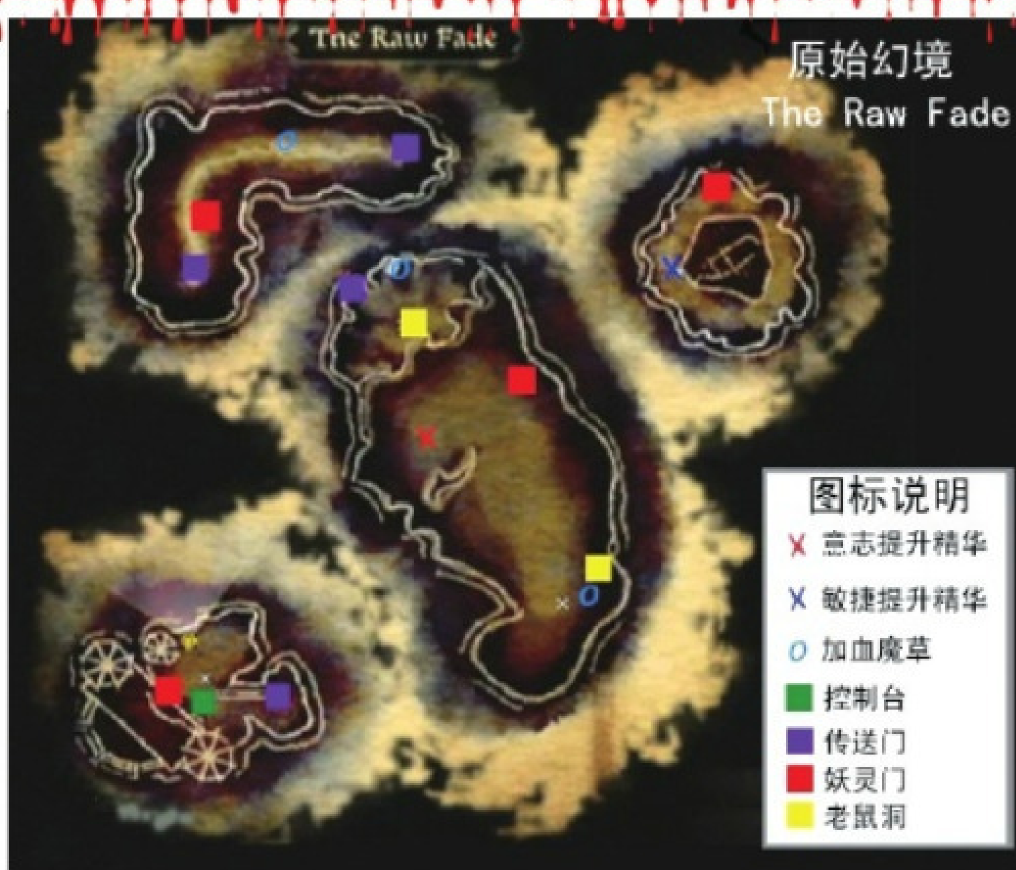

卡伦汉湖畔的夜景真美


见到心地善良的老法师温

武士卡罗交涉，对话中选择威胁逼迫他将主角一行人送往法师塔。法师塔内此刻一片混乱，圣堂武士首领葛瑞格正气急败坏地下达封门令，上前打听得知塔内突然出现大批暗魔生物，法师和圣堂武士们完全不是对手，眼见局势失控葛瑞格只能退守大门并准备启动法师塔自爆程序。经过一番争论，葛瑞格同意让主角等人进入塔内清剿暗魔生物，如果能解决这场危机，今后圣堂武士和法师们将全力支持主角。铁门前有位军需官可以买卖道具腾空背包，进入封锁区后不久见到女法师温，这位善良的老奶奶告诉主角，从奥斯特加战场返回的法师奥德雷已被恶魔控制，但温坚信塔中还有其他法师幸存，只有找到院长艾文才能说服葛瑞格中止自爆程序。邀请温加入队伍，穿过结界门进入污染区域，激战中要当心堕落怪物死后会爆炸并产生持续火焰伤害效果。杀上二楼后，“宁静人”欧文告知法师尼沃手上有一份魔法卷轴可免疫血法师精神控制术，前面的敌人中开始出现血法师，战斗结束后一名幸存的女血法师乞求饶命，她会透露


在幻境中以不同形态冒险


大战堕落法师奥德雷及其爪牙



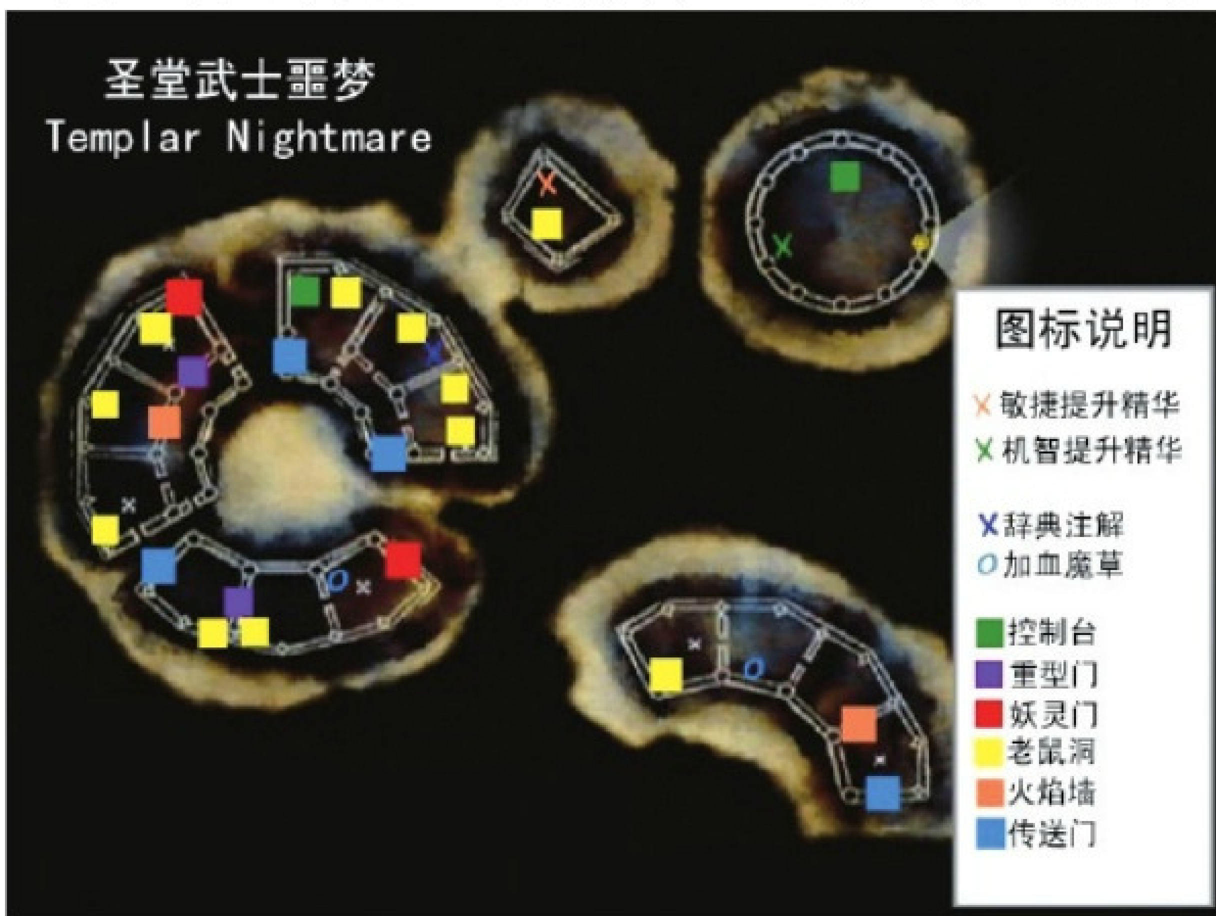


奥德雷与洛根暗中勾结。三楼的战斗难度渐增，尤其要小心远程攻击的奥法恐魔。上四楼后先别进中央大厅，走外围房间清小怪，第一间屋内有个圣堂武士被魅魔迷惑，战斗爆发后要迅速干掉魅魔，隔壁的血法师比先前遇到的更厉害。扫清外围房间小怪后进中央大厅挑战惰魔，惰魔施放催眠术将主角拖入幻境。





幻境中主角孤身来到灰衣骑士古堡，大厅尽头的邓肯告诉主角拯救世界的使命已经胜利完成，识破这个冒牌货后开打，砍翻假邓肯后使用控制台进入路线选择界面，此时只能选择下一处地点——原始幻境（The Raw Fade）。进入原始幻境见到失踪的法师尼沃，尼沃告诉主角惰魔把所有人都拖进了幻境，要见惰魔必须先消灭周围五座浮岛上的小魔头。穿过紫色传送门后干掉一只恶魔从垂死的老鼠那里学到变形术，此后可变成老鼠穿过老鼠洞。回到尼沃身边，从开启的控制台进入暗魔入侵场景（Darkspawn Invasion），消灭各房间里的敌人，注意火焰墙一触即死，最后获得妖灵变形术返回原始幻境，注意点击幻境中发现的白光物品可获得提升各种基本属性的魔法精华。切换为妖灵模式进入尼沃旁边的魔法门，杀死小魔头叶凡娜。再从控制台进入燃烧之塔（Burning Tower）获取火人变形术，变成火人后可穿越火焰墙不受任何伤害。之后去魔法碎片（Mages Asunder）消灭众法师获得石头人变形术，变成石头人可以砸开原先无法开启的重型门，干掉小魔头斯莱文后返回暗魔入侵，



这里的北端大厅里还有个小魔头乌瑟基等待解决，接下来是燃烧之塔的小魔头拉戈斯和圣堂武士噩梦（Templar Nightmare）的小魔头委内维。五个小魔头解决后去周边三处恶梦场景点拯救队友，最后到中间场景合力迎战惰魔Boss。惰魔会有四次变身，充分利用附近可加血的魔草挺过这场漫长的战斗，打倒惰魔后回到现实中的法师塔，从尼沃尸体上拿取魔法卷轴。沿着走廊来到上楼入口处见到被困在魔法结界里的圣堂武士卡伦，卡伦提议消灭所有幸存法师以根绝暗魔污染。进入试炼大厅后见到奥德雷正将捉住的艾文等法师变成憎恶法师，他还企图拉拢主角，开始战斗后当奥德雷施放邪术转化憎恶法师时，迅速进入亮起光圈中使用魔法卷轴破坏转化，否则三次过后老院长艾文就完蛋，如果艾文死亡后面雷德克里夫城堡的任务将无法完美解决。击败奥德雷后成功解决法师塔危机，感激涕零的葛瑞格许诺将支持主角抗击暗魔军团，温会要求跟随主角离开法师塔。离开法师塔后画面切换到戴纳瑞城，洛根派出安提万精灵刺客扎弗兰等人追杀主角。

法师塔分支任务：

五页四法师（Five Pages, Four Mages）
召唤科技（Summoning Sciences）
勤勉守卫（Watchguard of the Reaching）

雷德克里夫伯爵
Arl of Redcliffe

雷德克里夫是国王凯南的叔叔伊门伯爵的封地，进入村子之前阿里斯泰会主动提起自己的身世，原来他竟然是费若登先王玛瑞克的私生子，国王凯南同父异母的弟弟。在桥头遇到民兵托马斯，得知最近每晚都有亡灵怪物来袭击雷德克里夫，村里百姓伤亡惨重。跟随托马斯去村中教堂见主事的提根男爵，提根是伊门伯爵的弟弟，他透露伊门伯爵正在重病中，袭击村子的亡灵怪物来自城堡，外界与城堡内的联系被完全切断，目前村里百姓只能在村长默多克和骑士帕思的领导下组织民团抗击亡灵袭扰。答应帮忙后离开教堂，与门外的村长默多克交谈得知民兵们急需武器盔甲，但村里唯一的铁匠奥文却拒绝帮助大家，奥文的女儿瓦莲娜被困在城堡里生死不知。通过威胁叫开铁匠铺的门，或直接砸开也行，进去后承诺帮助奥文寻找女儿，铁匠这才同意为民兵们修造装备。把这个好消息告诉默多克，向北过桥在东侧山头找到骑士帕思，帕思希望教堂内的教母汉娜能为他的骑士们提供更多的圣力保护，说服汉娜拿出并无法力的项链鼓舞骑士们的斗志，与帕思交谈选择准备战斗。当晚亡灵怪物果然蜂拥而来，先与骑士们在山头打一场阻击战，战斗结束后有民兵来报告更多亡灵怪从湖畔袭击村子，赶紧下山增援村内民

兵，持续战斗到天亮获得胜利。解决亡灵入侵危机后在山头找到提根男爵，他告诉主角磨坊里有条密道可通入城堡内，此时伯爵夫人伊莎德匆忙赶来要提根独自进城堡拯救正处于极度危险的伊门伯爵和他的儿子康纳，提根毅然决定孤身前往，他同时将开启密道的家族印戒交给主角，让主角等人通过密道潜入城堡内提供援助。通过密道来到城堡的地下室，路上遇到被囚禁的法师塔叛徒乔万。原来伊门的儿子康纳魔法天赋极高，伯爵夫人伊莎德害怕儿子被法师塔带走失去家族继承人，因此秘密聘请血法师乔万来当康纳的私人魔法导师，实际上乔万是洛根骗来毒杀伊门伯爵的刺客，伊门伯爵中毒后昏睡不醒，另一方面康纳练习魔法时又引来幻境恶魔酿成大祸。可以选择杀死或放走乔万，或让他继续呆在牢房里。消灭沿途出现的僵尸，前院干掉亡魂小头目后进入城堡主厅见到恶魔附体的康纳已将自己的叔叔提根变成小丑，击败被控制的提根和众骑士后康纳逃走。

这时有三种办法解决这场危机，第一种办法是满城堡追杀康纳，杀死他就可以铲除其体内的恶魔，经过一番苦战找到康纳后伯爵夫人会出现乞求主角不要伤害儿子，这时可以打晕她杀死康纳，或说服伯爵夫人自己动手杀死儿子；第二种办法要求之前将乔万继续关押，乔万会出现并施展血祭仪式将一名法师送入幻境击败恶魔拯救康纳，但举行血祭仪式需要


击退入侵雷德克里夫村的亡灵


潜入城堡中杀开一条血路

伯爵夫人献出生命；第三种办法是同时保住这对母子性命，但要求之前已完成法师塔危机主线任务并保住院长艾文性命，跑一趟法师塔请来艾文等人施法打开幻境入口，如果主角不是法师，玩家可选择艾文、乔万、摩瑞根、温四人之一进入幻境。先击败三


少爷康纳其实已被恶魔附体


进入幻境中挑战魅魔Boss

名幻化为康纳外形的魅魔，最后找到魅魔真身，可以与其谈判让她暂时放弃康纳肉身，这样还能获得血法师转职、天赋点+1的宝书以及全队队友关系提升，如果选择战斗到底那就开打干掉魅魔，这种情况下建议说服艾文亲自来战，16级的法师塔院长大人可是异常强悍。解决魅魔后雷德克里夫恢复正常，但伊门伯爵仍然昏睡不醒，从伯爵夫人（或提根男爵）口中得知只有圣女骨灰才能救醒伯爵，戴纳瑞城有位修士金尼提维可能知道圣女骨灰的下落。

雷德克里夫分支任务:
矮人老兵（A Dwarven Veteran）
失踪孩童（A Missing Child）
城堡失踪案（Lost in the Castle）

圣女骨灰
Urn of Sacred Ashes

长途跋涉来到戴纳瑞城市场区，修士金尼提维的住所位于地图右下角。进门见到金尼提维的助手维伦，经过仔细盘问他才说出金尼提维去了卡伦汉湖畔的宠溺公主酒馆，如果主角机智属性较高能发现维伦的话破绽百出，反复继续盘问话中疑点他最后会动手开打，或者直接去开内屋的门也会逼维伦动手。干掉维伦后进内屋从箱子里获得金尼提维修士的研究笔记，这才知道他去了一个叫天堂村的地方。如果被维伦骗到宠溺公主酒馆，出门会遭到杀手伏击，最后还得再回戴纳瑞城来。天堂村就在雷德克里夫以西，到那里后发现村民们极度排斥外人，到山顶教堂找教父恩瑞克，直接询问金尼提维的下落引发战斗，打倒教父后获得一枚邪教徽章。开启旁边的砖墙秘门进去找到受伤被擒的金尼提维修士，修士告诉主角这个村子里住的都是圣女骨灰的守护者一族，他通过调查推断出圣女骨灰就在山中一座废弃神庙内，开启庙门的钥匙正是那枚邪教徽章。和金尼提维进入废弃神庙，消灭大殿两侧的邪教徒，获得点火棒和钥匙，当心骨灰怨灵的旋风群攻，开启尽头正门后点燃火盆，分走两边最后都可以进入龙洞。进龙洞后战斗难度更大，在分岔口先走右边，消灭火龙获得龙鳞，第二处岔口先向前直走，消灭所有邪教徒和火龙后再回来左转，走到山洞尽头会遇到圣女教首领科戈里姆。这个疯子认为圣女安崔思特即将以龙形复活，他想让主角去拿回骨灰然后滴入他给的龙血，这样骨灰将被摧毁，队伍里如果有温和丽莲娜会翻脸挑战主角，完成科戈里姆的任务后他可以教战士职业的主角转职为掠夺者。如果拒绝科戈里姆的要求他会攻击主角等人，这时应立即全队后逃，钻入山洞中慢慢和他磨，原地作战会遭到两名邪教法师的重火力狂轰。打倒科戈里姆后从他身上搜出召唤骨灰守护龙的号角，从后面的出口来到山顶。

目睹山顶掠过的巨龙后，在谷中广场吹响号角可以召唤那条高等巨龙（High Dragon）下来战斗，但注意这位龙哥是游戏中最强悍的Boss，强烈


来到鬼气森森的天堂村

建议等全体队员都20级了再来。进入试炼长廊（Gauntlet），长廊门口的守护者似乎洞悉每位队员心底最深处的秘密，他告诉主角必须通过试炼才能获得圣女骨灰。试炼第一项是回答八位幽灵的谜题，八位幽灵及其谜题的

正确答案为：

Ealisay——A tune
Brona——Dreams
Thane Shartan——Home
Lady Vasilia——Vengeance
Disciple Havard——The mountains
General Maferath——Jealousy
Archon Hessarian——Mercy
Disciple Cathaire——Hunger。

如果答错谜题，幽灵会便成为骨灰怨灵，将其全部击败后同样可以开门。第一项过后主角会见到与自己过去相关的熟人幻象，接下来第二项试炼是挑战主角小队的四位克隆队员，


废弃神庙中的激战


圣女教疯子科戈里姆

这些克隆队员参数技能与主角小队完全一样，先集中火力打掉对方治疗职业后一切好说。第三项试炼主角将面对一个无底深渊，深渊两侧各有六块机关石，需要踩动不同机关石逐渐打开跨越深渊的魔桥，让其中一名队员抵达对岸后魔桥会自动全部接通。四名队员中三人负责踩机关石，一人负责走桥，踩石步骤如下：

1.右一，右二，左三
2.走桥者上桥站到第一段桥面
3.右二，左三，左六
4.走桥者站到第二段桥面
5.右二，右四，左六
6.右四，左一，左六
7.走桥者站到第三段桥面
8.右四，右五，左一
9.右五，左一，左五
10.走桥者通过第四段桥面


经历千辛万苦终于拿到圣女骨灰

通过深渊后的第四项试炼纯属考验勇气，点击查看火墙前的神台，选择脱光衣服赤身裸体走过火墙，主角等人不会受到任何伤害。通过这最后的试炼，在圣女安崔思特石像前找到骨灰罐，取一小袋后从旁边侧门离开，走捷径来到废弃神庙入口，金尼提维修士得知找到骨灰后异常兴奋，他扬言要把这个研究成果向全世界公布，如果不想让凡人来打扰圣女骨灰就要干掉金尼提维，如果放走不杀以后去戴纳瑞城可以找他要酬劳。立即返回雷德克里夫城堡，用骨灰救醒伊门伯爵，为表示感谢伯爵会赠送一面优质盾牌，如果主角是战士职业他可以传授冠军转职。伯爵将要求主角裁决血法师乔万的命运，同时准备召开大陆会议推举新国王。

矮人英雄
Paragon of Her Kind

来到霜背山入口会遭到赏金猎人截击，干掉他们后走近奥扎玛城门前目睹洛根派来的使者正和矮人卫兵争吵，打听得知原来矮人国王恩德林三天前过世，奥扎玛议会正在忙于选举新国王，未有结果之前城门概不对外开放。主角向卫兵提出希望矮人能遵守同盟协议获得通过，洛根的信使勃然大怒，此时如果对话中不选择威胁或说服，这名信使及两个保镖会攻击主角等人。经过英雄大厅进城后在平民区见到王子拜伦与长老哈罗蒙的拥护者发生械斗冲突，与卫兵队长交谈得知老国王死后王子拜伦和长老哈罗蒙为争夺王位把整座奥扎玛闹得鸡飞狗跳，如果主角选择支持拜伦王子要去和他的副官瓦塔格谈话领任务，如果选择支持哈罗蒙要去找他的心腹杜林谈话领任务。先说哈罗蒙路线，找到杜林谈话得知拜伦王子耍了手段迫使哈罗蒙手下两名武士拒绝参加比武决斗，主角必须调查此事并以哈罗蒙麾下武士的身份挑战拜伦王子的冠军武士。到比武场大厅里找到武士巴齐尔，通过说服得知他曾与矮人王室家族的某女相恋，此女后来嫁给贵族，但两人仍保持联系，两人通信的情书不慎落入拜伦王子手下女武士米亚佳手中，米亚佳利用情书逼迫巴齐尔放弃比武。从比武大厅往南走可以看到米亚佳，派队伍里会偷窃的盗贼从她身上摸走钥匙，或直接让会开锁的盗贼去开旁边米亚佳的住所门，打开箱子拿到情书交给巴齐尔使这位武士重获斗志。在比武大厅北面可以找到另一名武士奎登，有人骗他称哈罗蒙决定退出王位竞争，奎登信以为真并失去斗志，通过威胁或说服鼓舞奎登继续战斗。回到大厅与武场总管谈话要求开始决斗。五场决斗开始三场是单挑，第四场需要选一名队友上来二对二，第五场则是全队四人上场，注意这时别选让巴齐尔和奎登助战。最后这场决斗先解决敌队中最弱的三名敌人，对付等级最高的敌队长要用放风筝战术，否则治疗职业根本加不上。大获全胜后到平民区酒保酒馆找杜林

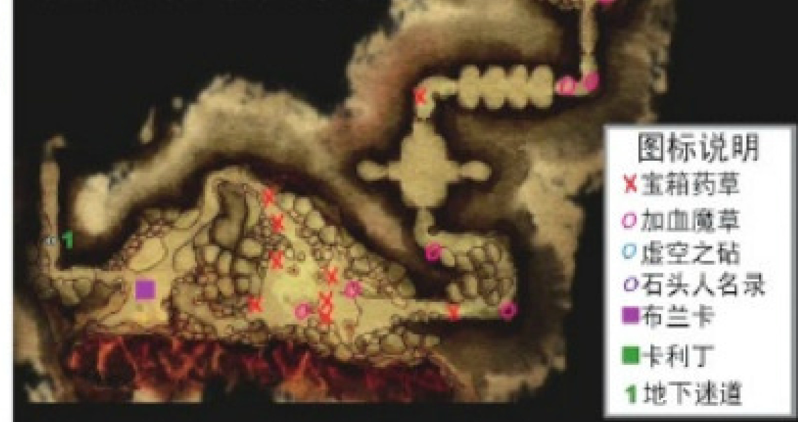

霜背山的奥扎玛城入口


参加矮人的比武大赛


来到地下迷道中

交差，杜林会带主角去见哈罗蒙，交谈中了解到拜伦王子阴谋陷害两位兄长的渊源（见矮人贵族开局），接着哈罗蒙委托主角前往沙镇搜剿女强盗头子加维娅，此后剧情与支持拜伦王子路线相同。如果选择支持拜伦王子，到议会大厅找副官瓦塔格谈话，得知哈罗蒙为争选票分别向两家议会贵族许诺登基后赠送某块领地，如果让这两家看到哈罗蒙签署的两份完全相同的封赏文件，他们就会明白自己被骗。先到酒保酒馆找到领主荷米，拿出文件证据后他表示会说服母亲不再投票支持哈罗蒙。在钻石区路边凹





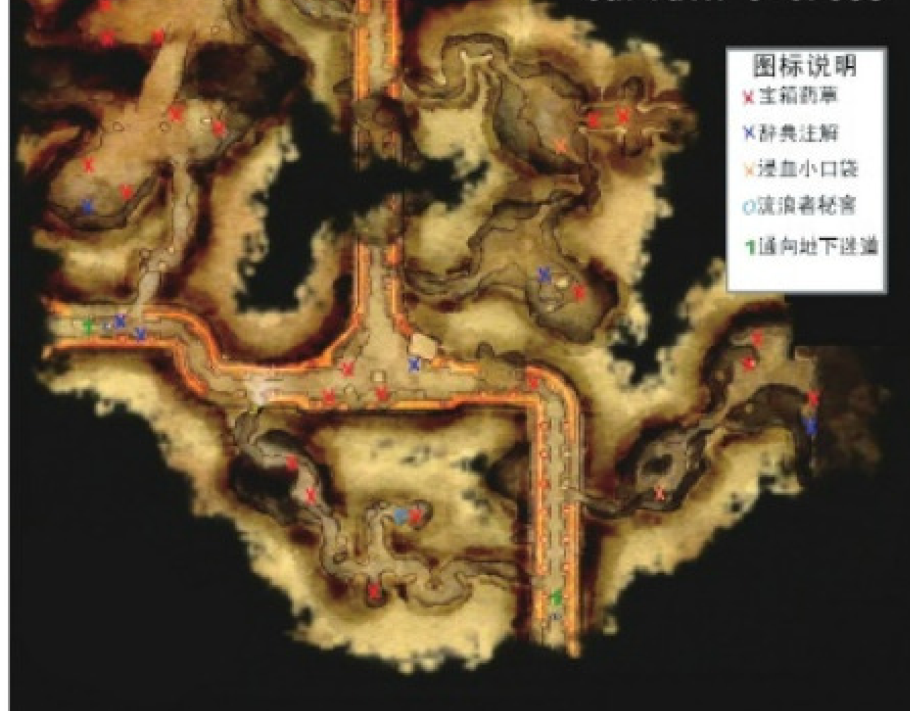

救出被困的矮人贵族德丝老爹

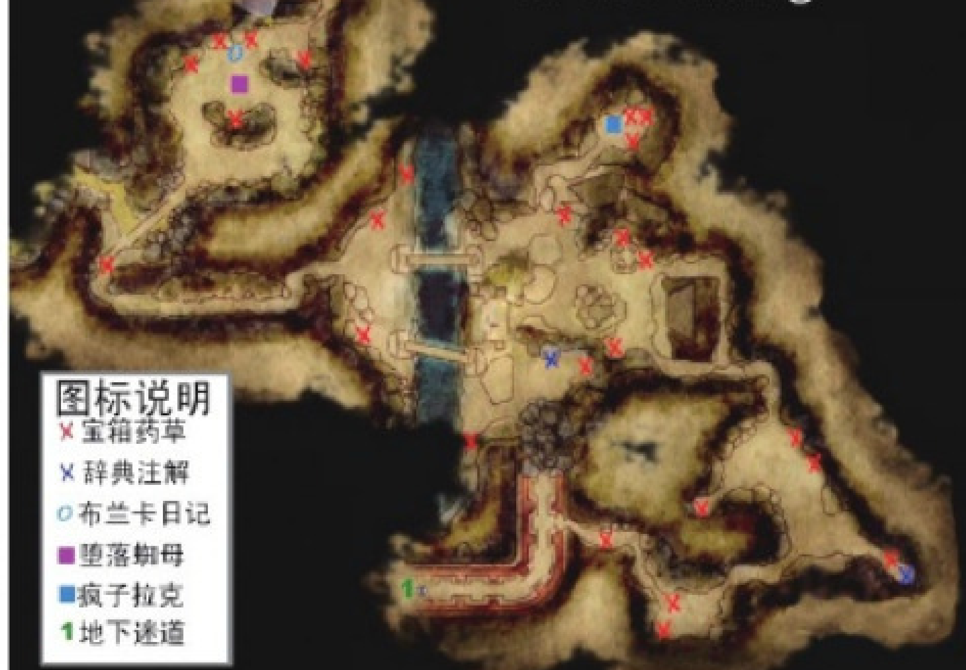
处找到德丝小姐，出示文件后她说这种大事必须由她父亲做主，可她父亲现在去了地下迷道探险。德丝小姐会给一份通行证让主角直接到地下迷道去找父亲。从平民区左下角的出口前往地下迷道，从主干道旁边的洞口进去，消灭沿途的暗魔生物和幼龙，在地图左下角的广场救出被幼龙围攻的德丝老爹，完成任务后可以选择和德丝老爹一同回去，或是继续探索周围打怪寻宝。最后返回钻石区向副官瓦塔格交差，他会带主角去见拜伦王子，拜伦王子同样会委托主角去解决沙镇女强盗头子加维娅。

进沙镇后遭到强盗团伙伏击，干掉他们来到镇中心火盆前，花点钱从女乞丐娜塔泽处打听到需有指骨印记才能进入加维娅的秘密营地，进入旁边的贫民房中再次被强盗伏击，打倒为首头目后他会求饶，威胁或说服她交出指骨印记，或者直接杀之获得，出门用指骨印记打开火盆附近的神秘暗门。进入洞窟后把门强盗会询问通行密码，直接干掉他和他手下，经由地图右下角转战至右上角，找到加维娅还有一番苦战，注意大厅里有不少高级陷阱。胜利后用加维娅身上的钥匙打开密道门，钻出去发现来到平民区的某家商店里。去钻石区找哈罗蒙或拜伦王子，新的任务是前往地下迷道的卡利丁路口（Caridin’s Cross）寻找女铁匠布兰卡，这位失踪的超级大师是奥扎玛城的英雄，一位英雄足以影响议会对王位继承人的裁决。在地下迷道入口处会遇到矮人狂战士奥格伦主动要求加入队伍，原来女铁匠布兰卡是他的妻子，这位女英雄醉心于寻找传说中的虚空之砧，深入地下迷道后从此没再回家。卡利丁路口是一处打怪升级的好地方，清光所有怪物后从地图右下角的主干道口前往沃坦洞窟（Ortan Thaig）。沿途继续斩杀妖魔鬼怪，来到地图东北角时会遇到疯子拉克，他以暗魔尸体为食心智早已失常，消灭附近出现的蜘蛛群后和拉克交谈可以交易道具。在地图西北角挑战堕落蜘母，反复放风筝干掉这只大蜘蛛后阅读布兰卡留下的日记得知她去了死亡坑道（The Dead Trenches），那里的暗魔怪物多如牛毛。进入死亡坑道后见到驱策暗魔军团的龙形大恶魔，在桥头见到矮人兵团首领卡多，在他们的配合下消灭桥上敌人，向东辗转推进，这里的小怪数量惊人，小Boss也不少，机关陷阱尤为凶险，推荐每战必存盘。接近地图东侧会见到神经错乱的女卫队长赫斯皮思，从她的疯癫话语中得知布兰卡为得到虚空之砧出卖了所有人。从墓室里取得军团钥匙后打开正东大


沙镇剿匪战记

门，进去后迎战一只巨型母巢怪，这家伙会反复召唤触手和暗魔武士助战，避开触手攻击，尽量以远程火力攻击，慢慢磨死它。从旁边洞口可前往虚空之砧（Anvil of the Void），注意进去后退路会被封死，所以最好回去找商人腾空背包再来。





进入虚空之砧场景后，布兰卡会落石将退路封堵，这位女英雄为了可铸造万物的虚空之砧神智也已接近疯狂，主角必须先帮她走出迷宫拿到虚空之砧。此时需在奥格伦之外选择两名队员继续前进，前面的战斗更加变态，兽神等高阶暗魔生物数量明显增多。进入石头人屋内会有毒气弥漫，需尽快关闭两侧四个拉杆开关，然后才能安心对付逐个复

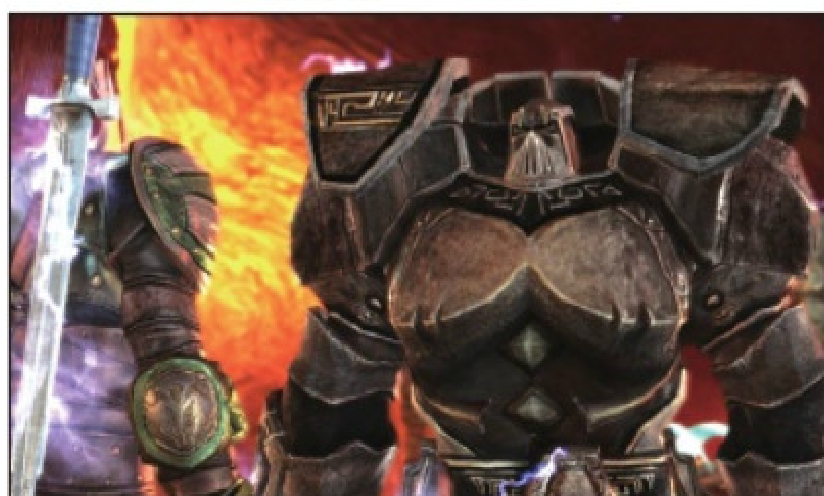
活的石头人。继续往上来到灵魂砧台前，砧台中央有四张会旋转的石脸，边上有四个灵魂之砧，每个灵魂之砧前有个灵魂守卫。杀死一名灵魂守卫后，对应的灵魂之砧会发出强光，点击它可以放出火焰轰击正对的石脸，



迎战石头人怪物



难缠的巨型母巢怪



见到了传说中的矮人大师卡利丁

每张石脸需要轰击两次才能摧毁，也就是说总共需要八次轰击才能彻底摧毁砧台。四名灵魂守卫被全部杀死后很快又会刷新，这是一场极为考验耐力的战斗。最后来到熔岩深渊前见到虚空之砧的创造者——矮人铁匠大师卡利丁，这位大师把自己变成了不死的钢铁傀儡，他告诉主角虚空之砧的作用是以活人为材料铸造石头人，千年来他用这件神器帮助历代矮人国王们创下了丰功伟业，但也因此杀生无数。卡利丁认为虚空之砧是一件不详的黑暗魔器，只有摧毁它才能让世界永远太平。就在这时，布兰卡赶到劝说主角留下虚空之砧，矮人帝国重复昔日辉煌的希望全靠这件神器。如果选择保留虚空之砧，队伍里除奥格伦之外的队员关系都会下降，卡利丁也会发动周围石头人攻击主角，战斗结束后布兰卡会许诺派出一支石头人军团帮助主角对抗暗魔大军并为主角打造一顶新王冠；如果选择摧毁虚空之砧，布兰卡也会发动部分石头人攻击主角，战斗结束后卡利丁也会造一顶新王冠，然后由主角举锤摧毁虚空之砧，卡利丁纵身跳入熔岩中结束自己永恒的生命。回到奥扎玛在议会大厅中可选择将王冠授予哈罗蒙还是拜伦王子，没有得到王位的一方会当场翻脸动手，顿时议会大厅里一帮矮人贵族们砍得血肉横飞。战斗结束后矮人的新国王答应出兵帮助主角对付暗魔军团，奥扎玛城主线任务到此终结。

奥扎玛分支任务:

丢失的泥豚兽（A Lost Nug）
深渊圣歌（The Chant in the Deeps）
石头人名录（The Golem Registry）
泽琳达之悲哀（Zerlinda's Woe）
杰默的宝库（Jammer's Stash）
城市之匙（The Key to the City）
怪异方式（Exotic Methods）
学习大厅里的盗贼（Thief in the House of Learning）
流浪者秘窖（The Drifter's Cache）
碎裂（Asunder）
令人敬佩的大人物（An Admirable Topsider）
生于贵族之家（Of Noble Birth）
死亡阶层（The Dead Caste）
忘却记忆（Lost to the Memories）
母亲的希望（A Mother's Hope）
靠不住的学者（An Unlikely Scholar）
珍稀金属（Precious Metals）
非正规训练机会（Informal Training Opportunities）

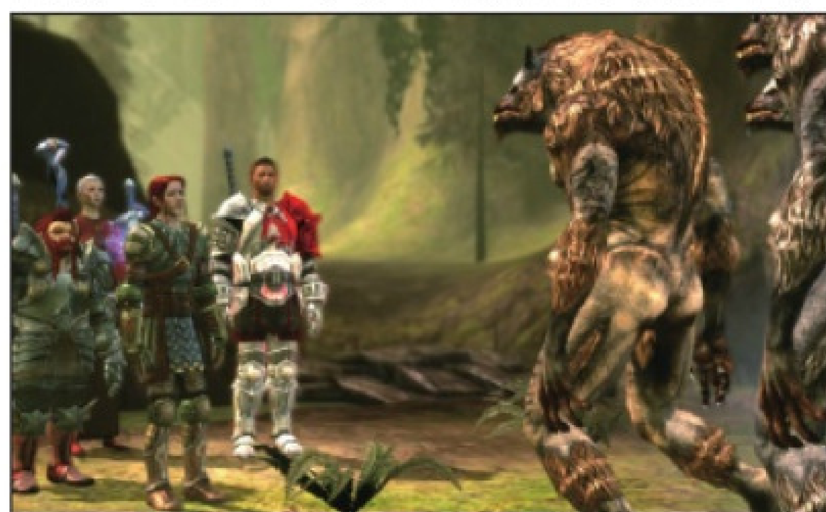
野兽之心
Nature of the Beast

来到布雷瑟兰森林见到长生不老的宗族精灵长老扎思林，提起抗击暗魔军团一事长老满面愁容，原来他们最近饱受狼人袭击之苦，目前已是自顾不暇。扎思林请求主角去消灭人狼首领枯牙，唯有枯牙的心脏才能解除宗族精灵伤者们所受的诅咒。从精灵



精灵长老正为狼人之患而苦恼

营地东侧出口前往西布雷瑟兰森林，干掉沿途冒出的狼人，很快遇到狼人头目疾奔者，疾奔者勒令主角等人离开布雷瑟兰森林，还称自己其实也是承受诅咒的人类。在地图东侧找到说话押韵的大橡树，他请求主角去帮助拿回被狂隐士们偷走的橡树种子，这里需要在树人和狂隐士两派势力之间做出选择，如果站在狂隐士们一边就要攻击大橡树，火系武器和法术对付树人效果很好。在大橡树以南有个奇怪的营地，如果选择逗留，队伍里的非法系职业会全部陷入昏迷，然后一只大影魔出现发动攻击。由东北角或北方出口进入东布雷瑟兰森林，通往南部的路被魔法屏障封锁，折向北部来到狂隐士营地，与那位疯狂的隐士法师交谈，可以攻击他夺回橡树种子，也可以用森林中做分支任务得到的特殊道具与其交易换回橡树种子，



与狼人狭路相逢



最小的龙Boss

将种子还给大橡树获得可通过路障的魔法树枝。如果帮助狂隐士干掉大橡树，还要再给他一张狼皮，狂隐士会给主角一张附魔狼皮，用它同样可以通过路障。之后再次遇到疾奔者要求主角离开，他会与三名手下发动攻击，战败后疾奔者仓惶逃走。继续向南，惊退狼人守门者进入上层精灵废墟，由东向西稳步推进，在左下角满是陷阱的大厅中干掉一只龙Boss，大厅后面有它收藏的大堆金银财宝，其中有把神品龙角弓。进入下层精灵废墟后，有个小孩幽灵会召唤大群亡灵伏兵。右上角大厅中有一眼泉水，旁边有个神台。这里需要先从泉


统领狼人的森林女王

水旁拿起陶罐，装满泉水后放到神台上，然后跪下祈祷，接着从陶罐里喝一口泉水，拿走陶罐并把剩下的水倒回泉中，以上步骤全部做对旁边的大门就会打开。在里面的祭台上有个女幽灵会召唤大影魔攻击主角，干掉他们后从棺材里可以拿到一件魔防极高的T6重甲。

往南走右手边小走廊里注意看地上有法师血样，触摸宝石可见到上古奥法武士的残魂，如果主角是法师职业可在这里激活奥法武士的转职，将古代宝石放到旁边神台上即可。再往下走的大厅里有大量火焰陷阱和骷髅弓箭手，建议将敌人诱出消灭后再排除陷阱。地图左下角大厅里要迎战奥法恐魔，这家伙会召唤骷髅杂兵助战，自己会在四个角落反复传送并发动威力惊人的闪电风暴，对付他最好用远程火力。消灭奥法恐魔后潜入水池来到狼人巢穴，路上遇到狼人守门者提出谈判请求，主角可选择继续攻击，或是跟他去见狼人的首领森林女王。从森林女王处得知，诅咒的根源竟是扎思林自己，这位精灵长老为报复人类对宗族精灵的迫害施咒将森林中人类居民变为狼人，愤怒的狼人们攻击精灵，使受伤的精灵们承受同样的诅咒之苦。森林女王请求主角去找扎思林来谈判，她希望结束这场无意义的灾难。如果主角说服力较高，在与女王的对话中可以出现屠灭精灵营地的选项，走这条路线主角将带着狼人突袭营地杀光所有精灵，这之后森林女王将取代精灵许诺协助对抗暗魔军团。从旁边门回到上层精灵废墟遇见跟随而来的扎思林，答应保护他的安全后一同前往狼穴见森林女王。谈判中得知森林女王的真身就是枯牙，扎思林为施放诅咒才创造了她，如果要破诅咒需要结束扎思林和女王的生命。此时主角需要明确选择是支持森林女王还是支持扎思林，如果支持女王，扎思林将召唤三株树精和两只大影魔攻击主角，他同时会释放麻痹术将狼人和森林女王禁锢到战斗结束。扎思林的暴风雪法术群伤效果惊人，一旦看见他施法要及时打断，或者全体队员冲到他身边的死角躲避。女王拦住群情激奋欲杀扎思林的众狼人，她表示愿结束自己的生命拯救狼人，羞愧的扎思林良心发现，他最终也选择了自我救赎。回到精灵营地与新任女长老交谈，取得支持对抗暗魔军团的承诺。如果选择支持扎思林，干掉森林女王（枯牙）后获得心脏交给扎思林解除诅咒，回到营地扎思林同样会许诺协助对抗暗魔军团。

布雷瑟兰森林分支任务：

卡门的悲伤（Cammen's Lament）
艾洛拉的哈拉羊（Elora's Halla）
精灵仪式（Elven Ritual）
迷失诅咒（Lost to the Curse）
法师财宝（The Mage's Treasure）
帕诺温（Panowen）
罕见玄铁（Rare Ironbark）
奥法武士（The Arcane Warrior）
林中伤者（Wounded in the Forest）

大陆会议
The Landsmeet

万事齐备后回到雷德克里夫城堡，告诉伊门伯爵可以召开决定新国王人选的大陆会议。主角陪同伊门伯爵来到戴纳瑞城见到洛根和新任戴纳瑞城总督的豪依伯爵，一番唇枪舌剑的交锋后洛根悻悻而去。伊门伯爵要求主角调查城中贵族们对洛根的支持度，谈话结束后出现在伊门伯爵府，往府中深处走见到伊门伯爵和阿诺莱王后的贴身侍女艾丽娜，艾丽娜告诉主角阿诺莱王后遭到豪依伯爵软禁，性命危在旦夕。伊门伯爵分析，如果王后遇害，洛根完全可以把自己女儿的死嫁祸到伊门伯爵头上，因此大家还真不能不去救这位王后。出门前往豪依伯爵府，跟着艾丽娜走侧面小道来到府邸后门，由她引开看门卫兵后主角等人闪进府中。进门后艾丽娜会要求主角等人穿上卫兵服装，如果拒绝换装会惊动仆役卫兵引发频繁战斗，换装后途中通过与艾丽娜交谈也可随时脱下伪装。来到地图上方的囚室外发现房门被魔法封印，阿诺莱王后告知要开门必须先找到豪依伯爵的法师保镖，前进到东北角救出被关押


伯爵府内有重兵把守


越狱之路

的一名灰衣骑士瑞厄丹。下到地牢里一名卫兵识破主角等人的伪装，杀开一条血路，从狱卒手中缴获钥匙打开前面铁门，最后找到豪依伯爵。豪依伯爵的两名法师保镖是最大威胁，开始战斗后优先解决他们才能确保胜利。杀死豪依伯爵后从他身上搜出关押王后的囚室钥匙，附近牢房里还关着不少任务NPC，其中有一位是前任戴纳瑞伯爵的儿子（城市精灵开局中强抢民女的恶少），主角可以杀死他，或让他给钱才放人，建议不要杀他以便在大陆会议上为己方挣得更多投票。上楼救出王后，转身被洛根手下的女卫队长克索琳率重兵围住，主角试图解释豪依伯爵软禁王后的真相，不料此时阿诺莱王后突然指认主角等人才是


化妆成卫兵潜入伯爵府

劫持自己的绑匪，这时可以选择战斗或投降，克索琳实力极为强悍，带来的兵将又多，要击败她的可能性微乎其微，如果侥幸胜利可从其尸体上获得一把T6级别的双手剑。

战斗失败或投降后主角与阿里斯泰被关进龙堡监狱，主角苏醒后与阿里斯泰对话可以选择自行逃狱还是等待队友来救。自行逃狱操纵主角和阿里斯泰想法越狱，自行逃狱如果主角是盗贼可轻松撬锁打倒门外巡守的狱卒，非盗贼职业也有很多方法解决狱卒，装病、吓唬、色诱、打晕都行。大厅出口的箱子里装着被没收的所有装备，拿回武器盔甲后先杀外间带两条狗的狱卒，然后到库房里换上守卫铠甲，出中门时卫兵询问密码，答不知道被当做新兵赶回来。到侧廊办公室里找到上校，上校希望派新兵除去执行巡逻任务前举行一次检阅，到隔壁库房里说服两名新兵守卫加入（如主角为会扒窃的盗贼可直接从他们身上摸到通行密码口令），然后再到隔壁武器库说服管理员给一把标准佩剑，最后去找上校让他过足官瘾，之后作为外派巡逻队出发，经过中门时跟随的两名新兵会自动报出密码，最后抵达最北面出口顺利逃脱。如果等队友来救需选择另外两名队员从监狱外进来救人，推荐找个能打的和温一起来，先在北门入口编个混进去的借口，不同出场队员会有不同说法，例如马戏团演员、送劳军慰问品等等。进去后到中门前被女军士长挡住，操纵旁边台上弩炮砸烂女神像引来所有卫兵围观，趁机溜进中门，消灭后面带狗的狱卒，再干掉牢房外巡逻狱卒救出主角和阿里斯泰，四人会合后明刀明枪直接杀出去返回伊门伯爵府。回到伯爵府居然又见到阿诺莱王后，她巧舌如簧说服主角以大局为重继续合作，并劝说主角支持她出任女王，阿诺莱自称比疯狂的洛根和毫无经验的阿里斯泰更适合治理这个国家。王后走后主角与伊门伯爵商量是否让阿里斯泰与这位寡嫂结婚，从而顺理成章继承王位，对王位毫无兴趣的阿里斯泰极力反对。大陆会议眼开就要召开，但城中精灵贫民窟却发生了骚乱，伊门希望主角前去调查平息此事。


从后门进入旅馆调查


奴隶贩子卡拉德里斯是位强力法师

离开伯爵府后穿过市场区，从东侧入口进到精灵贫民区。走到中央地区看见大群精灵平民围住一座卫兵把守的旅馆叫骂，上前从女精灵夏妮口中得知贫民区发生了瘟疫，从忒文特帝国过来一批法师说要在旅馆里帮大家治病消灾，但包括长老在内的人被带进去后从此没再出来，旅馆外的卫兵也不许大家进去找人。夏妮建议主角从旅馆后面的暗门进去寻找线索，如果上前与门口的忒文特治疗法师答话，对方会说主角病重需要赶紧治疗，这时可以咳嗽装病趁势孤身混入旅馆，不过进去后会被认出是灰衣骑士，然后遭到围攻。如果在门前谈话中亮出灰衣骑士身份，对方会为洛根公爵的通缉悬赏发动攻击。溜到旅馆后面，用六个金币买通守卫获得钥匙，从后门进去后仍要与忒文特武士战斗。从桌子上拿到一张包着钥匙的奴隶需求通知单，到隔壁房间救出一名被囚禁的精灵，原来忒文特人来这里干的是贩卖人口的勾当。出门把通知单拿给夏妮看，根据她的推断绕到旅馆后面，从一扇小木门进入破旧公寓，询问走廊上翻垃圾的精灵得知奴隶贩子把人通过走廊押走。到外面小院击败一群忒文特武士，进入奴隶贩子住处后先遇上女将军德维拉，听她的口气似乎洛根公爵默许他们在戴纳瑞城里掳掠人口，威胁技能高可迫使德维拉不战而退，否则又是一场恶战。再往里走见到忒文特奴隶贩子头目卡拉德里斯，这家伙身上带有洛根公爵牵涉贩奴罪行的文件证据，主角可以花钱从他手中购买文件，也可以威胁他交出文件然后滚蛋，当然最理想的还是通过战斗干掉他。卡拉德里斯的群冰和群火法术威力很大，开打后全队迅速往后退到走廊里，利用死角卡位逐个消灭他的手下，或将其诱入绝境慢慢磨死。卡拉德里斯被击败后还会提出新的活命条件，他愿用所有奴隶的生命为祭品施展邪法增加主角生命值上限，旁边的温提醒这显然是万恶不赦的血魔法，干掉垂死挣扎的卡拉德里斯拿到文件。救出所有奴隶后去城市精灵长


政治争端最后还是以武力解决

老家里可获得一把匕首奖励，最后返回伊门伯爵府报告结果，伯爵会让主角带着阿里斯泰去参加大陆会议，这时离开伯爵府前往王宫会开始进入游戏最后阶段，如果还有分支任务要做或想继续游历世界就别忙去王宫。

如果前面在豪依伯爵家没杀洛根的女卫队长克索琳，刚进王宫会遭到她带兵截击。克索琳坚信洛根公爵所做的一切都是为了国家利益，因此她希望主角悬崖勒马永远离开戴纳瑞，如果主角说服技能高可以用真相劝退她，或者直接开打击败她获得那把双手剑夏天，这场战斗中的克索琳实力略有下降，远不如在豪依伯爵时那样强悍。进入王宫后见到伊门伯爵和洛根正为费若登王位该由谁继承而


王后是个不太厚道的女政客

争执，主角上前接过话头与洛根展开激烈辩论，洛根每提出一个新话题，主角需就此话题成功驳斥他才能取得周围贵族支持，辩论完毕后各家贵族会表态支持主角还是洛根，获得支持票数最高的一方胜出。玩家要在这场政治游戏中大获全胜需注意两点，第一是应做好准备工作再来参加大陆会议，第二是辩论中要努力选择能赢得贵族们支持的选项。所谓准备工作其实就是对各家贵族的拉拢，其中包括在豪依伯爵府地牢里救出某位男爵的儿子奥斯文，这样当洛根提到绑架王后一事时可指责他酷刑折磨贵族；救出地牢中被折磨得神经失常的圣堂武士艾明利克，并将他的戒指交给市场区贵族酒馆里的当家大姐，这样在争辩时还可以揭露洛根雇佣血法师毒害伊门伯爵；放走前任戴纳瑞伯爵的恶少儿子，因为这位伯爵已战死在奥斯特加，这位恶少继承爵位后同样也有投票权；完成精灵贫民窟的贩奴任务后获得洛根参与的文件证据，关键时亮出来可以充分打击洛根。争辩中有些话题不能提，提了反而会降低贵族对主角的支持度，例如责问是谁让国



洛根要求单挑定胜负

王凯南孤立无援战死，也不要开始就提让阿里斯泰继位，另外救出圣堂武士艾明利克后如果没有将他的戒指送到他姐姐那里也会导致贵族们对主角的支持暴跌。在大陆会议前与阿诺莱王后交谈时千万不能提出洛根必须为他的罪行付出生命代价之类的观点，人家毕竟是血浓于水的父女，这话说出来注定会让王后倍加反感。交谈说服技巧低的玩家最好先同意支持阿诺莱王后登基，哪怕是假意支持她也可以赢得贵族们的普遍支持，反正到最终决定时还有机会改口，政治游戏从来都是如此。

贵族们投票后无论结果如何，洛根公爵都会动手开打，支持两派的贵族们在王宫大厅里展开混战，此战的重点是迅速击倒洛根公爵，大厅角落里有法师和弓箭手，两侧看台上还有治疗师，建议将洛根诱入侧翼走廊死角，集中火力放倒他，或优先清除法师和弓箭手，最后再来隆重款待公爵大人。洛根被击败后不甘心，他提出要单挑决斗，此时可以选择自己或其他队友之一迎战这位冠军武士。再次击败洛根后，灰衣骑士瑞厄丹提议杀了这位沙场老将实在可惜，当前正值用人时刻，不如让他接受加入仪式收入灰衣骑士团。同意招收洛根会让阿里斯泰愤然离队，如果选择杀死洛根会彻底激化与阿诺莱王后的矛盾。解决掉洛根后终于可以由主角来决定费若登王位继承人，剧情到此有五个不同的结局：

1.阿里斯泰独自登基称王。玩家完成阿里斯泰的个人任务使其性格变得坚毅，最后又选择杀死洛根会更容易达成这个结局。不娶妻的原因有很多种，与女性主角的关系不够密切，或杀死洛根导致阿诺莱拒绝嫁给杀父仇人。

2.阿里斯泰登基并立阿诺莱为后。这个结局需要足够的说服技能，如果女性主角与阿里斯泰有过恋情将到此为止。

3.阿里斯泰登基并立女性人类贵族主角为后。女性贵族主角与阿里斯泰关系密切并选择杀死洛根，洛根不死阿里斯泰不会娶女主角。

4.阿诺莱独自登基为女王。主角支持阿诺莱的简单结局，杀不杀洛根都无所谓。

5.阿诺莱登基为女王并与男性人类贵族结婚。主角支持阿诺莱并选择不杀洛根。

戴纳瑞城分支任务:

大陆会议前:

亚龙鳞铠甲（Drake Scale Armor）
龙鳞铠甲（Dragon Scale Armor）
遗忘诗篇（Forgotten Verses）
法齐尔的要求（Fazzil's Request）
恐惧之限（Honor Bound）
雷德詹尼的朋友（Friends of Red Jenny）
野猪与珍珠（Pearls Before Swine）
最后请求（The Last Request）
血橹佣兵团（The Crimson Oars）
鸦族裁决（The Trial of Crows）
缺德勾当（Something Wicked）
聆听声音（Hearing Voices）
犯罪浪潮（Crime Wave）

大陆会议后:

受辱的贵族（Tortured Noble）
失踪的圣堂武士（Lost Templar）

最终屠戮
The Final Onslaught

费若登新王登基后征调国内兵马



摩瑞根的动机难以捉摸

开往雷德克里夫准备迎击北上的暗魔军团，主角等人赶到雷德克里夫村后发现这里已被暗魔血洗，与生还村民交谈后从旁边路口进入雷德克里夫城堡。成群结队的暗魔武士正在攻击城堡正门，协助卫兵们击退敌人多波攻势，击败最后出场的兽神Boss守住正门。与卫兵交谈后被领进城内议事大厅见到伊门伯爵和灰衣骑士瑞厄丹，交谈中获悉大恶魔带着暗魔军团主力已向戴纳瑞城进发，雷德克里夫的人类盟军次日清晨拔军回援。瑞厄丹临走时要求与主角和阿里斯泰密谈，军事会议结束后上楼找到瑞厄丹，他告诉主角和阿里斯泰，恶魔的精魂能在濒死瞬间逃逸并再次复活，唯有灰衣骑士可以以自己的生命为祭献彻底诛杀恶魔，简单说就是给予恶魔最后致命一击的那位灰衣骑士也得死。出门在对面房间遇到摩瑞根，她知道瑞厄丹所说的一切，但她有办法可以拯救屠魔英雄的生命。摩瑞根要求男性主角使她怀孕，当诛杀恶魔瞬间，逃逸



城门区混战



敌人越来越强悍

的精魂会被她引入腹中胎儿体内，恶魔将彻底消亡，但灰衣骑士不会死，胎儿降生后也不会成为恶魔，而是具有无穷神通的超级魔法天才。如果主角是女性，或男性主角拒绝与摩瑞根欢好，摩瑞根还会提出让队伍里的阿里斯泰或洛根使她受孕。如果再次拒绝摩瑞根，她会永远离开队伍，甚至不参加最后的决战。

人类、矮人、精灵、法师组成的联盟大军赶回戴纳瑞时，这座繁华的都城已陷入一片火海，火海之上盘旋着那只巨大的龙形恶魔，在阿里斯泰的战前演说鼓舞下，联盟勇士们冲入戴纳瑞城中与暗魔军团展开激战。开始主角独自出现在城门区，身边敌友军都在混战，全体队友以己方NPC身份出场助战，敌人杂兵实力不强，但名字为黄色的小Boss需要主角协助击倒。消灭所有暗魔敌人后与战场中央的瑞厄丹交谈，他提出可以在龙堡监狱顶部围杀大恶魔，主角率精锐小队火速赶往龙堡，沿途还要消灭两名城中活动的暗魔族将军。离开城门区后可选择通过市场区或精灵贫民窟前往龙堡，这两处场景均已在战火中被毁失去原形，穷凶极恶的暗魔怪物们充斥着街头。此时可召唤雷德克里夫步兵、矮人武士、精灵弓箭手（狼人勇士）、法师塔法师、石头人等不同盟友兵种登场助战，每处场景只能召唤一种盟友部队，必须全部战死后才能召唤另一种盟友部队。到这个阶段的战斗只能用残酷来形容，大量涌现的暗魔法师和兽神将对玩家的团队战术水准构成严峻考验。先后赶往市场区和精灵贫民窟剿灭所有暗魔怪物，尤其那两名将军一定要干掉，否则最后屠龙大战时它们会出场给玩家添堵。主角前往王宫时，游戏画面将切换回城门区，玩家需要将没带走的队员组成另一个四人小队协助守军击退赶来增援的暗魔部队，此战同样可以召唤盟友部队助战，只要集中火力很容易就能将涌入城门的敌人消灭，战斗结束后让广场中间的信使传递胜利消息。

灰衣骑士瑞厄丹从龙堡塔顶跃到大恶魔背上挥剑刺伤了它的翅膀，一人一龙同时从半空坠下，瑞厄丹壮烈牺牲，落在龙堡塔顶的大恶魔也丧失了飞行能力。主角一行来到王宫庭院，这里的敌人更强悍，最后的两名暗魔法师极为麻烦，推荐操纵盗贼职业贴身肉搏打断，尽力阻止他们施放威力恐怖的群体杀伤魔法。来到龙堡前院战斗难度更上一层台阶，多如牛毛的弓箭手之外还有小火龙、兽神、法师，建议集中远程火力攻击敌人，同时召唤法师或矮人盟军助战。进入先前逃狱时来过的龙堡内部，一路艰难不必多说，苦苦支撑到二楼，通向顶台的门前出现营地里提供符石镶嵌服务的矮人儿子，与其交易补充药膏蓝瓶或镶嵌符石，准备完毕后即可开始与龙形大恶魔的决战。大恶魔在满血阶段会发动多种群体杀伤技，还能咬起攻击对象撕扯，喷吐龙息火焰灼烧正前方区域，或飞起升入天空暂时消失；当大恶魔血降到75%以下后会放旋涡术降低己方人员攻防属性，这个法术还有吸血自补效果；血下50%后大恶魔将反复传送到顶台另一侧以远程法术攻击主角等人，此时它还会召唤暗魔武士登场增援；血下25%后增援的暗魔生物更多，此阶段大恶魔会施展更为邪恶的爆体术，所有出场的暗魔生物死亡瞬间会产生猛烈爆炸。诛杀大恶魔诀窍有四点：第一、大恶魔的所有法术攻击均为精神系伤害，小队队员们尤其顶怪肉盾需要尽可能提升装备的精神抗性（Spirit Resistence），这样可以大幅降低治疗职业的压力，使战斗变得更轻松；第二、对付大恶魔应以远程火力为主，近战职业靠近它搏斗太吃亏，随便两个群体击退或震晕就连滚带爬，恶魔难度下被咬到嘴里差不多就是个死，半血后它的行踪更加神出鬼没，建议此时顶怪肉盾也换上弓弩对射；第三、塔顶上散布着几台弩炮，可派一至两名队员装填发射攻击Boss，注意装填时偶尔会出现卡壳现象，操作队员中需有盗贼才能排除故障；第四、初期应召唤精灵弓箭手或法师盟军，以远程火力快速削减Boss生命值，后期暗魔援军登场时如果可能应改为召唤矮人或石头人等高防兵种撑住场面。最后击杀大恶魔时，如果先前没有答应摩瑞根的受孕请求，这里需选择由主角或阿里斯泰（洛根）来完成最后击杀动作，击杀者将与大恶魔同归于尽。

随着大恶魔的轰然倒下，暗魔军


打倒最后的大恶魔

团的爪牙们崩溃逃散，第五次灾疫入侵被彻底粉碎，世界又恢复了和平的原貌。主角如果没死将在戴纳瑞王宫接受国王（女王）嘉奖，各种族势力的结局也会逐一交代，有人看见摩瑞根出现在雪山以西的奥莱国，她好像带着一个孩子，不知这是否意味着另一段新的冒险？



冒险伙伴

本作中共有十位正式队友，玩家可以把他们全部招收入队，在队伍管理界面内挑选三人跟随主角组队冒险。没有在队伍里的闲置队友同样可以获得经验值分成，所有队友都有自己的道德和个性倾向，主角的谈话和行为选择可能会影响到与他们的关系（ApprovalRatings），关系变化将导致各种意想不到的结果，例如离队出走、属性加成、友情传授武艺、升级为恋人关系等等。游戏中主角与各队友的关系被量化表示为从-100到+100的数值，当主角与某位队友初次见面时彼此关系值设定为零，关系值的提升可以带来很多好处，关系值太低则可能导致队友主动出走，关系值从-100到+100分为五档级别，-25到+25之间为中立，+26到+75为温情，+76到+100为友好，-26到-99为敌视，到达-100时进入危机状态。通常情况下主角与队友的关系最高只能达到温情级别，只有完成队友个人任务或与该队友发展为恋人后才能升级到友好级别。当某位队友与主角的关系值提高到一定程度后会获得基础属性加成特效，例如温与主角的关系达到温情级别后可获得意志提升，温情级别下的阿里斯泰可获得耐力提升，关系提升带来的属性加成有小、中、大、巨4种级别，级别越高加成的数值也越高。如果关系下降，属性加成效果也会随之降低。当主角的言谈举止不符合某位队友的立场时，彼此间关系会因此下降，该队友通常会在对话中有怨言或讥讽表示。当关系恶化到危机级别后，队友随时都可能提出离队走人，在临走前的交谈中主角仍有机会说服该队友留下，如果说服失败，或关系缓和一段时间后又再度恶化到危机级别，该队友将一去不返。

多数队友都有个人任务，通过完成个人任务可以进一步巩固主角与队友的关系。有的个人任务比较复杂，例如摩瑞根的个人任务需要屠龙，有的个人任务却很简单，如阿里斯泰的个人任务只需要说说话跑跑路。恋爱关系是此类游戏中的亮点，九位队友中有四人可与主角发展恋爱关系：阿里斯泰（女性主角）、丽莲娜（男女均可）、摩瑞根（男性主角）、扎弗兰（男女均可）。恋爱关系也有从-100到+100的量化分级，-25到+25之间为中立，-26到-99为敌视，到达-100时进入危机状态，+26到+50为有兴趣，+51到+70为在乎，+71到+90为敬仰，+91到+100为热恋，恋爱关系达到热恋级别后在营地里可能会出现亲密剧情。主角可以在游戏中同时与两位队友发展恋爱关系，但这种脚踏两只船的把戏注定不会有好结果，到一定阶段后先结识的恋人会主动来逼主角要求给个说法，二选一后被抛弃的恋人将失去因关系提升获得的属性加成，与主角的关系也会降到友好级别以下。游戏中有一些标有紫色Gifts字样的道具，它们是可用来赠送给队友提升关系值的礼品。在道具栏中直接将礼品图标拖放到左侧目标队员身上即可完成赠送，有时候送礼还会激活特殊对话事件。队友可以接受任意礼品，但每位队友都自己特别喜欢的礼品，如能投其所好可起到最佳效果，礼品对关系值的提升最大可达到+10，如果不分青红皂白乱送对方有可能会拒收。对于关系值为负数的队友送礼只能起到一半的提升效果，重复送和上次一样的礼物关系值加成-1。

阿里斯泰（Alistair）			
性别：男		职业：战士/圣堂武士	
初始属性	力量20	敏捷17	意志16
	魔法14	机智11	耐力13

招募条件：初到奥斯特加后，邓肯会让主角去找同为灰衣骑士的阿里斯泰，在西侧军营北面的神殿遗址中找到他，交谈后即可加入队伍。

个人任务：持续与阿里斯泰聊天，当关系提升到温情级别以上，并且得知他是先王玛瑞克的私生子后，阿里斯泰会谈到自己有个姐姐格丹娜。经过戴纳瑞城的市场区时，阿里斯泰会认出格丹娜的住所，进屋与格丹娜交谈发现这位大姐居然是个毫无亲情观念的贪财女人，之后出门的对话中主角可以选择“人人都为自己，你应该学会这点”，过段时间再和阿里斯泰交谈他会主动提出想改变自己，这时别选“我不是这个意思，千万别那样”，之后他的性格会变得坚强果断，也能容忍主角偶尔做点坏事。主角也可以安慰他恢复平常心态，如果继续让阿里斯泰当老好人，后面要说服他登基为王会比较困难些。


阿里斯泰希望找到失散的姐姐


阿里斯泰从一位懵懂青年变成了国王

角色特点：阿里斯泰非常适合担任顶怪肉盾，升级点出盾防天赋中的嘲讽和群嘲后拉怪效果更好，如果队伍里已经有肉盾，也可以让他改修双手或双持系天赋技能发展为伤害输出型职业，记住在他的切换武器栏里放一把弩，很多时候也需要他提供远程火力。冒险中得到的各种防御强化装备应优先分配给阿里斯泰使用，混战中治疗法师也应优先照顾阿里斯泰，情况紧急时要毫不犹豫地让阿里斯泰使用治疗药膏。阿里斯泰的性格很好，机灵幽默又不乏关心体贴，对权力没有太大兴趣，有时候偶尔喜欢调侃别人。当关系达到温情级别后，阿里斯泰会激活战士转职职业圣堂武士。阿里斯泰极度崇拜邓肯，所以在谈到邓肯时如果持赞扬态度能提升关系值。在雷德克里夫解救伊门伯爵时，如果选择杀死伯爵之子科诺或伯爵夫人伊莎德会严重降低与阿里斯泰的关系值，主角可以选择与科诺体内的恶魔达成协议并激活血法师转职，这样能避免与阿里斯泰的关系恶化。另外千万不要尝试在找到的圣女骨灰中下毒，否则他会对这件亵渎圣灵的事情始终耿耿于怀。阿里斯泰是贵若登先王玛瑞克的私生子，凯南是他的同父异母哥哥，因此他也有王位继承权，如果主角是女性，攀上他就可能成为王后。在后期大陆会议上，是否选择阿里斯泰出任新国王并不要紧，但如果不杀洛根的话，阿里斯泰会当场离队走人。

恋爱要诀：阿里斯泰属于比较传统的男孩，他希望在恋人眼中保持自己的独特魅力，面对女性的主动追求会显得有些害羞，女主角可以对他肆意挑逗、谈情说爱甚至撒娇，但切忌不要过于刻薄地讥讽这位王子，尤其在建立亲密关系后一句挖苦的话就可能前功尽弃。追求阿里斯泰不难，但需要的时间较长，因为与他提升关系的方法虽多但都见效慢，这家伙是个慢热型的恋人，等到关系很亲密后他会主动给女主角送花。如果在个人任务中改变了阿里斯泰的性格，女主角和他在戴纳瑞城遇到女盗贼伊萨贝拉后将发生一段三角恋情。

喜好礼物：阿里斯泰母亲的项链（Alistair'sMother's-Amulet）、黑色符石（BlackRunestone）、邓肯之盾（Duncan'sShield）、玛瑙恶魔雕像（OnyxDemonStatuette）、小雕刻像（SmallCarved-Statuette）、恶龙石像（StoneDragon-Statuette）、战士石像（StoneWarriorStatuette）、白色符石（WhiteRunestone）

狗狗（Dog）			
性别：不明		职业：战士	
初始属性	力量21	敏捷20	意志13
	魔法10	机智10	耐力18


游戏中的狗狗块头都不小

招募条件：人类贵族开局在库斯兰城堡中通过完成厨房灭鼠任务获得一只马巴里种的战犬，其他种族职业到奥斯特加后可从养狗官那里接到治疗一只受伤战犬的任务，先帮伤犬戴上口套，然后在科卡伊森林里找到一株特定药草，带回给养狗官即可得到属于自己的狗狗。

角色特点：千万不要小看狗狗，它没有属性和级别限制，假以时日可具备强大杀伤力。狗狗独有的群晕特技使它成为顶怪肉盾的最佳伴侣，在回援遭到围攻的己方法师时狗狗的高速移动优势也很明显，战术AI设定中让它负责保护本队法系职业再合适不过，战斗中让狗狗站到敌人侧面或身后进行攻击能获得最大伤害效果。平时与狗狗对话让它自己去找东西，这家伙会叼回来很多稀奇古怪的玩意，有时候是块蛋糕，有时候是件礼品，有时候甚至会叼个孩子回来……战斗结束后通过对话让狗狗舔主角的伤口，狗狗会因此获得生命值加成。狗狗对主角的忠诚度毋庸置疑，永不叛变的它同样也喜欢礼物，有时候在对话中爱抚一下狗狗，它会高兴得满地乱滚。


队伍里有只战犬很神气

喜好礼物：牛骨（BeefBone）、羊骨（LambBone）、大骨头（LargeBone）、公牛骨（OxBone）、小牛骨（VealBone）

丽莲娜（Leliana）			
性别：女		职业：盗贼/吟游诗人	
初始属性	力量18	敏捷22	意志18
	魔法14	机智19	耐力13


说话带有异国口音的丽莲娜并没有表面上那么简单

招募条件：游戏初期到罗瑟林镇避难所酒馆里遇到洛根手下并发生冲突时，丽莲娜会帮助主角等人，战斗结束后与其对话可邀请加入。

个人任务：激活丽莲娜的个人任务需在营地里与其聊天，了解到她在罗瑟林教会里的生活并得知她曾是奥莱国的吟游诗人，当关系值超过+25进入温情阶段后，在营地聊天中谈到吟游诗人有时可能是奸细，下次再回营地交谈时丽莲娜会主动承认自己是奥莱国贵族派来的间谍。随后主角等人在野外旅行时会遭到一群刺客袭击，胜利后留下一名活口审问获悉更多有关丽莲娜的不光彩过去，离开遭遇地点时丽莲娜会主动谈起自己的导师兼密友玛乔兰。此后可以去戴纳瑞城找到玛乔兰，干掉这个邪恶女人可缴获一把好弓。

回营地再与丽莲娜对话时可以选择强调她其实和玛乔兰是同类人，让她承认自己喜欢杀戮就能改变丽莲娜的性格，如果选择玛乔兰咎由自取但丽莲娜本质上是个好人的对话项丽莲娜就会保持原先性格。丽莲娜性格改变后将不再嫉恶如仇。

角色特点：丽莲娜的初始身份是个吟游诗人，吟游诗人的优势是群体控制，等到出迷惑之歌特技后效果尤为突出，但丽莲娜也

可以成为游戏中最好的弓箭手和开锁专家，总而言之她是个助攻型伤害输出角色。丽莲娜可以激活盗贼转职职业吟游诗人，因为希望和黑暗的过去划清界限，所以大多数时候她都表现得很正直，容不得坏人坏事，主角如果想提升与她的关系应时刻注意自己的言行举止。注意在圣女骨灰任务中，如果主角选择摧毁骨灰，未改变性格的丽莲娜会立即翻脸。


丽莲娜对邪恶的憎恨隐藏着对自己过去的唾弃

恋爱要诀：追求丽莲娜的难度很大，开始相处时应打听她在教会的生活，尽可能地夸奖讨好她。等到关系+50后，如果丽莲娜提到主角的发型不错时要立即跟进增加好感。这个女孩具有明显双重人格特征，她的嫉妒心和猜疑心都很重，主角说话做事稍不留意就会导致关系下降，在彼此关系没有达到+100之前休想确定恋爱关系。

喜好礼物：圣女花饰（Andraste'sGraceFlower）、圣女铜徽（BronzeSymbolofAndraste）、教会项链（ChantryAmulet）、蚀刻银徽（EtchedSilverSymbol）、圣女金徽（GoldenSymbolofAndraste）、怜悯银剑（SilverSwordofMercy）、泥豚兽（Nug）

摩瑞根（Morrigan）

性别：女			职业：法师/变形者
初始属性	力量14	敏捷15	意志21
	魔法26	机智12	耐力12

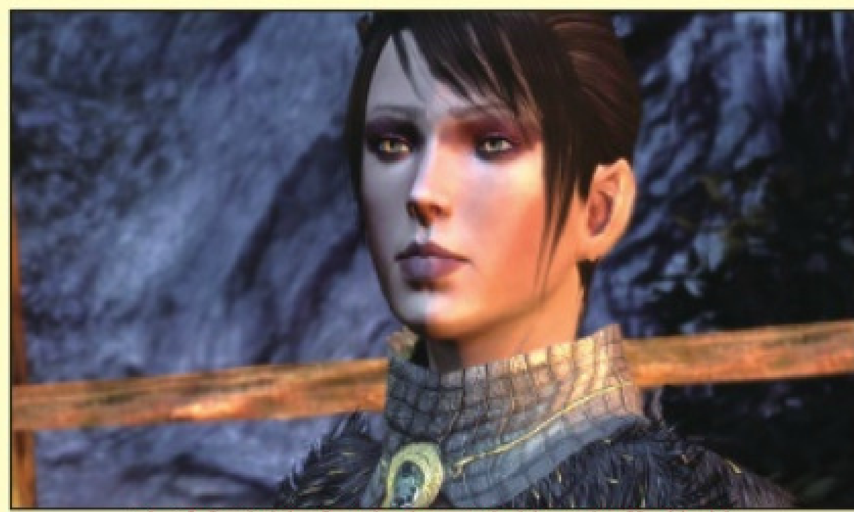
招募条件：奥斯特加战败后，荒野女巫佛勒梅丝将身陷重围的主角和阿里斯泰救回沼泽小屋，之后她会让女儿莫瑞根跟随主角冒险。

个人任务：在法师塔做主线任务时从院长艾文屋内的箱中找到一本法书交给莫瑞根，等完成法师塔主线任务并且关系到温情以上，回到营地与莫瑞根交谈得知佛勒梅丝长生不老的秘诀竟是衰老后窃取养女的躯体，摩瑞根希望主角能去杀死佛勒梅丝解救她脱离苦海。等20级后主角带另外三名队员去沼泽小屋挑战她那所谓的老妈佛勒梅丝，杀死变龙的老巫婆后获得钥匙，打开屋内箱子得到高级法袍和另一本法书，返回营地将法书交给莫瑞根，与其长谈后关系提升到友好。


摩瑞根永远充满了冷艳和邪恶

角色特点：莫瑞根相貌虽美但心狠口毒，旅途中经常可以听到她和队友们恶语相向，大多数人未必会喜欢这么一位邪恶路线的叛逆小太妹，但如果要完成有关荒野女巫佛勒梅丝的任务就不能过早赶走莫瑞根。莫瑞根是初期可以加入队伍的首位法师，她的精神风暴术短时间内控场效果不错，攻击法术的杀伤力也远胜近战和弓系职业，莫瑞根的战斗风格是先远程施放法术，魔力即将耗尽后变形冲上去近战输出伤害。如果专修变形者路线，8级可变熊，10级变蜂群，12级升为变形大师。关系提升到温情级别后莫瑞根会传授法师转职职业变形者。

恋爱要诀：莫瑞根只接受男性主角的追求，要想提升与她的关系必须坚持不懈地做各种丧尽天良的坏事，同时还要时刻承受她无比恶毒的挖苦嘲讽。开始多打听有关她的成长和魔法的话题，在外冒险或对话时一定要顺着她的意思办，如果嫌麻烦可以出去冒险时不带她。随着关系不断提升，当莫瑞根自称有种无法言表的感觉时要告诉她自己需要她，而且希望能将友谊升华。将从法师塔和沼泽小屋得到的法书送给莫瑞根可以大幅提升关系值并激活特殊对话，对话中一定要极尽体贴安慰之能。需要注意的是，确立恋爱关系后只要达到+50以上就有机会和莫瑞根亲热，不过如果关系为love时她反而会拒绝主角。


摩瑞根希望摆脱自己的养母佛勒梅丝

喜好礼物：黑法书（BlackGrimoire）、佛勒梅丝的法书（Flemeth'sGrimoire）、金项链（GoldAmulet）、恶魔金坠饰（GoldenDemonPendant）、金镜（GoldenMirror）、金绳项链（GoldenRopeNecklace）、宝箱（Locket）、银胸针（SilverBrooch）、银链（SilverChain）、银徽章（SilverMedallion）、部族项链（TribalNecklace）

奥格伦（Oghren）

性别：男			职业：战士/狂战士
初始属性	力量38	敏捷17	意志21
	魔法14	机智16	耐力18

招募条件：沿着主线任务到达矮人城市奥扎玛后，主角会目睹矮人战士奥格伦和一位矮人贵族争吵，之后再在地下迷道的入口处又会遇到他，奥格伦声称也想进地下迷道寻找自己失踪的妻子布兰卡，这位酒鬼情圣由此加入队伍。


矮人奥格伦是一个非常有趣的人物

个人任务：聊天中问及奥格伦过去经历时，他会透露曾与一位女矮人费厄西有过恋情，但这位昔日恋人后来迁移去地面生活。在卡伦汉湖畔的宠溺公主酒馆中可以找到费厄西，主角可以选择是否帮助奥格伦重拾旧爱。说服力高的主角可以从奥格伦口中套出他与费厄西曾有过误会，接着去卡伦汉湖畔的酒馆，如果奥格伦在队伍里，他见到费厄西后会主动与主角对话求助，如果奥格伦不在队伍里，主角可以向费厄西提起奥格伦，并由此获得帮助奥格伦重燃旧情的关键线索。最后奥格伦都会与费厄西当面摊牌，对话中主角可以选择红色提示项低语帮助奥格伦，也可以故意胡说八道坏他好事，这对恋人重归于好后奥格伦与主角关系升为友好，如果主角蓄意破坏阻挠，与奥格伦的关系必然暴跌。

角色特点：身披重甲手持双手巨剑的奥格伦是当之无愧的近战伤害输出职业，需要时他也可以充当顶怪肉盾，不过那样未免埋


奥格伦的红颜知己

没了他作为狂战士的本色优势。奥格伦是个举止粗野的酒鬼，和人争论一急就对天赌咒发誓，冒险途中经常听见他大口灌酒的咕嘟声，然后是打嗝、随地吐痰的声音，有时候狂饮的奥格伦还会和主角进行一场拼酒小游戏。最喜剧的是和他聊天，有时话还没说完这家伙就已酒劲发作倒成一滩烂泥。奥格伦也是一位痴情种子，从他甘冒危险深入地下迷道去找失踪前妻就能看出他是个有情有义的汉子，他的个人任务其实也算一桩桃色事件。如果先去奥扎玛城再带着奥格伦去法师塔，在情魔幻境中主角将遭遇一场酒吧混战。不分时间地点场合地吹捧奥格伦可以迅速提升与他的关系，温情以上后他会传授战士转职职业狂战士。如果关系值太低，奥格伦被激怒后会宣称要离队出走，这时主角可以说服他留下，或是挑战他决斗，打败他后可以选择杀掉奥格伦，或是威胁他继续留下，或是放他走人，决斗事件最多可以出现两次。

喜好礼物：街霸酒壶（AlleyKing'sFlagon）、查辛德蜂蜜酒袋（ChasindSackMead）、加伯格乡间陈酿（Garblog's-BackcountryReserve）金镰4-90黑酒（GoldenScythe4-90Black）先祖烧白刀（LegacyWhiteShear）阳光美女1号佳酿（SunBlondeVint-1）

斯登（Sten）

性别：男			职业：战士
初始属性	力量28	敏捷16	意志15
	魔法11	机智10	耐力13

招募条件：初次到罗瑟林镇后在北门会看到囚笼里有位身材高大的奎奈锐族战士斯登，上前询问得知他杀了镇外农夫一家八口，回镇上教堂找教母说情，通过捐30银币或由丽莲娜出面交涉取得囚笼钥匙，最后去北门释放斯登加入队伍。注意如果初期没有及时招收斯登入队，等暗魔大军血洗罗瑟林镇后他将从游戏中永远消失。


斯登渴望通过死亡救赎自己造就的悲剧

个人任务：与斯登谈到过去经历时，他会告诉主角自己丢失了一把剑。在卡伦汉湖畔向一名拾荒者打听那把剑的下落，在进奥扎玛城之前的雪山口处会见到法伦，再次打听剑的下落，带上斯登去雷德克里夫找矮人杜文，利用威胁、利诱或直接杀死等不同办法对付杜文，从杜文后屋箱子里找到斯登的剑，将它作为礼物赠送给斯登。

角色特点：金色皮肤的奎奈锐人是天生的战士，斯登与同伴被派去侦察暗魔大军，他所在的小队遭到伏击全灭，侥幸生还的斯登被好心的农夫救走，但当他醒来后因为极度恐惧错手杀了救命恩人一家。斯登渴望着通过死亡赎清自己的罪孽，所以他被逮捕时根本没反抗，主角问他是否愿意去和暗魔战斗时，斯登也毫不犹豫地一口答应。斯登和矮人战士奥格伦都是拿双手武器的近战伤害输出职业，但尚未转职的斯登可塑性比奥格伦更好。斯登为人不苟言笑，说话也是一板一眼，女主角如果和他调笑完全是对牛弹琴，只有在痛宰暗魔敌人时斯登才会面露喜色。注意在圣女骨灰任务中，斯登会主动要求主角承诺打败大恶魔，如果此时与其意见不合，斯登会挑战主角欲夺队长职位，如果战败他将离开队伍。


寡言少语的外表下斯登怀着对暗魔族的无穷仇恨

喜好礼物：反叛女王肖像画（PaintingofaRebelQueen）、牧鹅女郎画像（PortraitofaGoosegirl）、银框静物画（SilverFramedStill-Life）、斯登之剑（Sten'sSword）、图腾（Totem）、污损肖像画（Water-stainedPortrait）

温（Wynne）

性别：女			职业：法师/精神医师
初始属性	力量14	敏捷14	意志24
	魔法29	机智15	耐力11

招募条件：随主线剧情来到遭遇恶魔入侵的法师塔，进入一楼封锁区后会见到率领众法师抗击恶魔生物的女法师温，对话中同意帮助这位老奶奶拯救法师塔即可邀请加入。


精神医师温是善良和正义的化身

个人任务：先通过聊天将与温的关系提升到温情，之后某次野外随机遭遇战后温会突然昏倒，回到营地仔细询问她昏倒的原因。不久后又一次野外随机遭遇战中，温突然顿悟获得精魂大法（VesseloftheSpirit）。之后与她再谈从前在法师塔的经历时，温会提到自己的大徒弟阿奈壬，在布雷瑟兰森林可以找到阿奈壬，与其交谈获得一条能使精魂大法威力倍增的魔法项链，温的实力将因此更上一层台阶。

角色特点：温是一位强大的治疗法师，单加群加辅助性祝福样样精通，有她在队伍里安全系数大增，必要时她也可以施放攻击法术，或直接用法杖甩魔弹攻击敌人。温唯一的弱点是魔力，几个大法术一放就没多少魔力了，战斗中回魔速度太慢，只能靠喝蓝瓶补充魔力，所以每场战斗结束后一定要等温恢复好再继续前进。温通过个人任务获得的精魂大法激活后不但能震晕周围敌人，还可迅速恢复生命值和魔力，这招在长时间战斗中非常有用，但惊魂大法收功时温会昏迷，并承受移动和攻防降低的惩罚，因此发动后应尽快结束战斗。温是正义和善良的化身，如果要提升与她的关系千万别做任何奸邪勾当，到达温情后她会激活法师转职职业精神医师。圣女骨灰任务中，如果主角决定摧毁骨灰，队伍里如果有温和丽莲娜，两人会立刻翻脸动手。在法师塔危机任务中，如果主角同意圣堂武士卡伦消灭所有法师的邪恶建议，温也会离队挑战主角。如果主角选择转职为血法师，温也会和主角大打出手。


来自法师塔的温以守护生命为己任

喜好礼物：龙血探索：药水、酊剂和香料（DiscoveringDragon'sBlood:Potions,Tinctures,andSpicySauces）、奇异卷轴（FancyScroll）、破烂笔记簿（TatteredNotebook）、费若登之古林家族谱系（TheGuerrinsofFerelden:AGenealogicalHistory）、奥莱的玫瑰（TheRoseofOrlais）、寻找真先知（TheSearchfortheTrueProphet）

扎弗兰（Zevran）

性别：男			职业：盗贼/刺客
初始属性	力量19	敏捷33	意志19
	魔法14	机智15	耐力10


扎弗兰不是一个有太多道德责任感的家伙

招募条件：罗瑟林镇后续的四大主线任务完成其中之一后，在野外随机事件中遇到一位自称遭到强盗袭击的女人，跟随她去事发地点会遭到一群刺客围攻，为首的正是安提万精灵扎弗兰，将其击败后审问得知是洛根雇他来杀生还的灰衣骑士，扎弗兰为保命自愿加入队伍为主角效力。

角色特点：扎弗兰最拿手的是潜行背刺，强化他的敏捷、意志属性和双持武器系天赋可以把这家伙打造成一台恐怖的杀人机器。扎弗兰是个浪迹江湖多年的老牌刺客，与其聊天可以听到很多奇闻逸事，带着他旅行总有无穷闹剧和笑料可看。当与他的关系提升到温情后，扎弗兰会激活盗贼转职职业刺客。扎弗兰不是一个容易动怒的伙伴，但如果关系太糟糕仍可能发生离队剧情，通过说服能让他勉强留下，但第二次就没戏了。注意在大陆会议之前，扎弗兰的老朋友泰力辛会带一帮刺客在戴纳瑞城内伏击主角等人，开打前主角与扎弗兰有一段很关键的对话，如果彼此关系很密切，扎弗兰会毫不犹豫地站在主角一边战斗；如果关系不够铁，对话中又激怒扎弗兰，他会愤然离队出走；如果与主角的关系本来就糟糕，此时扎弗兰肯定翻脸帮泰力辛来杀主角；如果关系始终保持中立，扎弗兰也可能独自退出这场战斗，战斗结束后又重新归队。

恋爱要诀：扎弗兰是个情感泛滥的博爱者，和这位浪子谈情说爱几乎没有任何难度，扎弗兰喜欢无拘无束的自由生活，如果和他谈太多有关责任和道德的话题会导致关系下降。扎弗兰本性善良，做好事能增加与他的关系，但如果需拯救的NPC表现过于懦弱或癫狂会引起扎弗兰的反感。扎弗兰和戴纳瑞城的女盗贼伊萨贝拉也算老情人，如果主角与扎弗兰谈恋爱，见到伊萨贝拉后会产生一段三角恋剧情。如果主角同时脚踩扎弗兰和丽莲娜两条船，又通过个人任务改变丽莲娜的性格后，带着她和扎弗兰一起去见伊萨贝拉则可能引爆一段规模空前的四角恋剧情。激活这段轰轰烈烈的多角恋闹剧难度颇大，首先丽莲娜可是个眼里揉不得沙子的剽悍恋人，如果让她觉察到主角三心二意很快就会来逼宫，其次主角需要尽快结束丽莲娜与玛乔兰的孽缘，同时还得保持与扎弗兰的关系，然后马不停蹄去见伊萨贝拉，这活儿真叫一个累啊。



与扎弗兰的关系很容易就能提升

喜好礼品：安提万皮靴（AntivanLeatherBoots）、宗族精灵手套（DalishGloves）、中型金锭（MediumGoldBar）、中型银锭（MediumSilverBar）、小型金锭（SmallGoldBar）、小型银锭（SmallSilverBar）

洛根（Loghain）

性别：男			职业：战士/冠军
初始属性	力量28	敏捷23	意志32
	魔法14	机智18	耐力24

招募条件：游戏后期在戴纳瑞王宫的大陆会议中击败洛根但不杀他，然后强迫他通过加入仪式成为一名灰衣骑士。

角色特点：洛根曾是先王玛瑞克麾下大将，在击退奥莱国入侵的战斗中立下过汗马功劳，他同时又是国王凯南的岳父，重量级的两朝元老。因为对权力的无尽欲望，冷酷无情的洛根出卖了国王凯南，并一度成为主角的头号人类敌人。从道义角度来看此君绝非善类，但战斗中的洛根可不是绣花枕头，他是仅次于阿里斯泰的二号肉盾人选，扛怪输出样样精通，关系达到温情以上后他还会教授战士转职职业冠军。如果主角决定推举王后阿诺莱领导费若登，最好别杀这位前国丈。洛根加入的最大弊端是阿里斯泰必然离队出走。


洛根公爵是阴谋和权欲的象征


作为伙伴的洛根也有自己的奋斗目标

喜好礼物：帝国古地图（AncientMapoftheImperium）、希达斯植被地图（Botanist'sMapofThedas）、费若登现状地图（CurrentMapofFerelden）、安德菲斯地图（MapoftheAnderfels）、费若登被占局势图（MapofOccupiedFerelden）

夏尔（Shale）

性别：女			职业：战士
初始属性	力量36	敏捷13	意志10
	魔法10	机智10	耐力44

招募条件：安装官方下载资料包（DLC）后在萨切路口从商人菲利克斯处获得石头人控制魔棍，然后前往地图南端的洪立恩村。消灭村中出没的暗魔怪物，对中央广场上的夏尔使用控制魔棍和咒语失败，进旁边的威尔姆家地窖，救出威尔姆后他自称知道正确的咒语，但要主角先救他的女儿。继续深入地窖，在尽头的实验室里找到被一只猫形魅魔诱骗的女儿，先答应帮助魅魔脱离魔法结界，像走华容道一样拨动喷火活板，将火焰从左上成功引到右下关闭结界，这时可以选择将女孩交给魅魔，或是攻击魅

魔。救出女儿后返回威尔姆处得到正确咒语，再出门终于可以激活夏尔，发现控制魔棍失效后与夏尔对话邀请她加入队伍。

个人任务：在前往奥扎玛城地下迷道寻找虚空之砧任务中，如果队伍里带有夏尔，她会在经过卡利丁路口时沃坦洞窟主动提起自己原先住的洞窟就在附近，主角等人可以跟着她回到夏尔的家卡坦希洞窟，最后发现夏尔在变成石头人之前是个女矮人，完成此任务可以使主角与夏尔的关系获得巨大提升。如果已经完成奥扎玛主线任务，而且玩家先前选择的是支持卡利丁，在营地中与夏尔对话也能开始这个任务，如果玩家之前选择支持布兰卡，在营地与夏尔交谈时对她说谎同样也能开始这个任务。注意，如果带着夏尔参加卡利丁和布兰卡争夺虚空之砧的决战，如果主角选择支持布兰卡会遭到夏尔反叛攻击，消灭她后这位石头人将永远从游戏中消失。



角色特点：夏尔是虚空之砧创造者卡利丁的忠实信徒，她也是最早成为石头人的矮人。夏尔没有通用技能，只有战士的八种基础天赋，以及自己独特的16种石头人天赋，装备方面她只能佩戴攻击水晶和防御水晶各一块。夏尔可以充当顶怪肉盾或物理伤害输出职业，如果初期得到她队伍实力大增，但后期夏尔会因为技能装备的限制逊色于真正的战士。

喜好礼品：非凡紫水晶（RemarkableAmethyst）、非凡钻石（RemarkableDiamond）、非凡翡翠（RemarkableEmerald）、非凡石榴石（RemarkableGarnet）、



石头战士夏尔

非凡绿玉（RemarkableGreenstone）、非凡孔雀石（RemarkableMalachite）、非凡红宝石（RemarkableRuby）、非凡蓝宝石（RemarkableSapphire）、非凡黄玉（RemarkableTopaz）

夏尔专有天赋：

碾压打击（PulverizingBlows）：个人持续技，牺牲防御值为后三种攻击性天赋增添特殊效果。

猛击（Slam）：主动技，命中敌人产生暴击和击退效果，碾压打击激活后增加伤害值。需消耗22点精力，20秒冷却。

地震（Quake）：主动技，反复锤击地面对附近敌人造成伤害和击退效果，碾压打击激活后增加破甲效果。需消耗45点精力，40秒冷却。

杀戮打击（KillingBlow）：主动技，集中所有精力发出致命一击，如果命中则为暴击，碾压打击激活后伤害会更大。需消耗67点精力，120秒冷却。

石之心（Stoneheart）：个人持续技，增加护甲值和元素抗性，易激起附近敌人仇恨。10秒冷却。

咆哮（Bellow）：主动技，可能震晕附近敌人，石之心激活后更易成为敌人攻击目标。需消耗28点精力，30秒冷却。

石之怒吼（StoneRoar）：主动技，吸引一名敌人攻击自己，石之心激活后增加生命值恢复速度。需消耗56点精力，近程，40秒冷却。

再生爆发（RegeneratingBurst）：主动技，有可能对周围敌人造成伤害，避开攻击的敌人将受到击退效果，石之心激活后增加精力恢复和仇恨积累速度。需消耗90点精力，90秒冷却。

岩石大师（RockMastery）：个人持续技，激活后才能远程攻击，远程攻击抗性增加，防御、护甲、近战暴击率下降，附近队友远程攻速和暴击率上升。10秒冷却。

投掷岩石（HurlRock）：主动技，投掷岩石攻击敌人造成群体伤害并可能被击倒，可能误伤队友。习得后提升岩石大师对附近队友远程攻速和暴击率的加成。需消耗34点精力，中程，20秒冷却。

大地之握（EarthenGrasp）：主动技，锤击地面使附近敌人可能无法移动，习得后再度提升岩石大师带来的远程攻击抗性加成，增加怪物仇恨度。需消耗56点精力，近程，40秒冷却。

岩石轰击（RockBarrage）：主动技，对目标区域投掷数块岩石，攻击范围内所有生物受到伤害，并可能被击倒或减速，可能误伤队友。习得后提升岩石大师对附近队友远程攻速和暴击率的加成。需消耗67点精力，中程，60秒冷却。

石之光环（StoneAura）：个人持续技，提升附近队友的攻防和生命值恢复速度，夏尔自身无法动弹，并且承受防御下降和精力持续减少的惩罚。10秒冷却。

内部储备（InnerReserves）：被动技，激活石之光环后夏尔护甲值增加，光环范围内队友护甲值、生命和精力恢复速度、法术威力提升。

重复突击（RenewedAssault）：被动技，激活石之光环后夏尔护甲值和法术抗性增加，光环范围内队友的攻击力、精力恢复速度、暴击率、破甲效果提升，进入光环范围的敌人承受减速和攻防下降的惩罚。

神奇韧性（SupernaturalResilience）：被动技，激活石之光环后夏尔护甲值和法术抗性增加，光环范围内队友的生命恢复速度、法术威力、伤害值和法术抗性获得提升。



夏尔是游戏初期最好的顶怪肉盾

职业技能

一、基础属性

人物角色基础属性有力量、敏捷、意志、魔法、机智和耐力八项。每升一级，可获得3点基础属性点数和1点天赋点数，盗贼职业每升2级可获得1点通用技能点数，战士和法师每升三级才能获得1点通用技能点数。



功能丰富的角色创建器

力量（Strength）：增加除弓、弩、法杖外的所有武器伤害，投入每点增加近战命中率0.5。提升物理抗性和威胁成功率，学习某些天赋或装备某些高级武器盔甲必须有足够力量点数。

敏捷（Dexterity）：投入每点增加近战命中率0.5，增加远程命中率1，增加1点防御值。增加弓和弩类穿刺性武器伤害，提升物理抗性，学习某些天赋或装备某些高级武器必须有足够敏捷点数。

意志（Willpower）：投入每点增加5点魔力或精力值，提升精神抗性。

魔法（Magic）：投入每点增加1点法术威力，强化药剂、药膏和酊剂的效果，学习某些高级法术或装备某些高级法杖必须有足够魔法点数，提升精神抗性。

机智（Cunning）：增加盗贼天赋的效果，学习某些技能必须有足够机智点数，提升精神抗性、护甲穿透和成功说服几率。

耐力（Constitution）：投入每点增加5点生命值，提升物理抗性。

二、通用技能（Skills）

本作中有八种通用技能，所有职业都可以用升级后获得的技能点学习，每种通用技能又分为初级、强化、专家、大师四个级别。

口才（Coercion）：被动技，级别越高对话中的线索越多，买卖道具和领取任务报酬时可得到更多好处，力量参数可在此基础上增加威胁成功率，机智参数可在此基础上增加说服成功率。

偷窃（Stealing）：主动技，从友方或敌方NPC身上窃取物品，级别越高成功几率越大，战斗状态下无法使用。有时候行窃即使当场没被发现，但事后仍然可能会遭到追杀。

陷阱制作（Trap-Making）：主动制造技，利用各种材料制造机关陷阱，当敌人踏上后会受到伤害或移动限制，对战斗有很大辅助作用。

生存（Survival）：被动技，在小地图上以红点显示附近怪物，级别越高可以提前发现更高级别怪物，升到四级后能显示全部怪物。

制药（Herbalism）：主动制造技，利用各种药草制作药膏和酊剂，没有加血职业的情况下只能靠治疗药膏撑过战斗中的危险时刻，眼看快死的时候才知道，血瓶还是大的好。

制毒（Poison-Making）：主动制造技，利用各种材料制作涂抹在武器上的毒剂及投掷用的炸弹，最适合盗贼和战士职业，要使用毒药和炸弹最低必须掌握1级制毒技能。

作战训练（Combat Training）：被动技，这个技能主要是用来解锁战士和盗贼的高等级天赋，同时降低法师施法被打断的几率，如果想提高角色战斗力应优先加满此系技能。

作战战术（Combat Tactics）：被动技，增加人物战术槽数量，同时提高战斗中角色的反应速度。

三、职业天赋

本作中有战士、盗贼和法师三大基础职业，战士和盗贼的独特技能称为天赋（Talents），法师的独特技能称为法术（Spell）。每种基础职业又各有四种转职职业（Specializations），每种转职职业包含四项全新天赋或法术。人物级别到第7级和第14级时可各获1点转职点数，也就是说每个角色可以拥有两种转职职业，转职职业需要特定任务、人物或道具激活后才能学习转职天赋。所有的天赋和法术大体上可分为三种类型：主动技、被动技和持续技，主动技需要花费精力或魔力才能施放；被动技不需要施放，一经习得即可获益；持续技相当于持续存在的各种有益光环效果，其中有的是施放者个人受益，有的是全队受益，持续技需施法者剩有足够精力或魔力才能保持有效状态。



通用技能谁都可以学

战士（Warrior）

加成：力量+4，敏捷+3，耐力+3

优点：力量、敏捷和耐力属性有加成奖励，可装备顶级武器和顶级铠甲，拥有强大的近战杀伤力，混战中生存能力较高，具备强化的战斗天赋和战术槽。

缺点：自我治疗手段有限，必须贴近敌人搏斗才能发挥最大效率，易被魔法攻击克制。

基本天赋

强力（Powerful）：被动技，生命值大幅提升，降低穿戴铠甲承受的疲劳度。要求力量10。

威胁（Threaten）：个人持续技，肉盾必修的近战拉怪技能。要求力量14人物等级4，需35点精力维持，增加疲劳2%，15秒冷却。

英勇（Bravery）：被动技，增加伤害、物理和精神抗性，与两名以上敌人作战时暴击率提升。要求力量20人物等级8。

死亡打击（Death Blow）：被动技，每击倒一名敌人恢复少许精力。要求力量25人物等级12。



升级之后获得各种奖励点数

精准攻击（Precise Striking）：个人持续技，降低攻击速度，增加伤害和暴击率。要求敏捷10，需40点精力维持，增加疲劳5%，15秒冷却。

嘲讽（Taunt）：主动技，肉盾必修的群体拉怪技能。要求力量14人物等级4，需消耗40点精力，作用范围10码，20秒冷却。

脱离（Disengage）：主动技，降低周围敌人对自己的仇恨。要求敏捷18人物等级8，需消耗10点精力，作用范围10英尺，10秒冷却。

完美一击（Perfect Striking）：主动技，暂时提升攻击力。要求力量22等级12，需消耗60点精力，30秒冷却。

双持武器系

双武器训练（Dual-Weapon Training）：被动技，增加副手武器的攻击力。要求敏捷12和初级作战训练。

双武器精通（Dual-Weapon Finesse）：被动技，增加双持武器时的攻防值。要求敏捷16和强化级作战训练。

双武器专家（Dual-Weapon Expert）：被动技，增加暴击率并可能产生持续流血效果。要求敏捷26人物等

级9以及专家级作战训练。

双武器大师（Dual-Weapon Mastery）：被动技，可双持大型武器并降低精力消耗。要求敏捷36人物等级12以及大师级作战训练。

双重打击（Dual Striking）：个人持续技，双武器同时攻击增加伤害，但无法暴击或背刺。要求敏捷12和初级作战训练，需50点精力维持，增加疲劳5%，10秒冷却。

还击（Riposte）：主动技，主手攻击可能使敌昏迷，如对方昏迷副手攻击产生暴击。要求敏捷16和强化级作战训练，需消耗40点精力，20秒冷却。

致残（Cripple）：主动技，降低敌人攻防值和移动速度，并可能产生暴击。要求敏捷22和专家级作战训练，需消耗35点精力，30秒冷却。

惩罚者（Punisher）：主动技，最后一下为暴击的三连击，降低敌人攻防值并可能将其打倒在地。要求敏捷28和大师级作战训练，需消耗50点精力，40秒冷却。

双重横扫（Dual-Weapon Sweep）：主动技，横扫正前方范围内所有敌人造成严重伤害。要求敏捷12和初级作战训练，需消耗20点精力，作用范围2码，15秒冷却。

连刺（Flurry）：主动技，快速三连击目标。要求敏捷18和强化作战训练，需消耗40点精力，20秒冷却。

冲力（Momentum）：个人持续技，快速切换攻击目标但会迅速消耗精力。要求敏捷24和专家级作战训练，需60点耐力维持，增加疲劳5%，30秒冷却。

旋风斩（Whirlwind）：主动技，攻击周围所有敌人造成普通伤害。要求敏捷30和大师级作战训练，需消耗40点精力，作用范围2英尺，40秒冷却。

弓箭系

近战弓手（Melee Archer）：被动技，敌方近战攻击无法干扰或打断拉弓。要求敏捷12和初级作战训练。

瞄准（Aim）：个人持续技，个人持续技，攻速剧减但增加命中率、伤害值、暴击率和破甲效果，弓箭大师可进一步提升加成效果。要求敏捷16和强化级作战训练，需35点精力维持，增加疲劳5%，10秒冷却。



沿途收集的辞典注解包含了大量文化背景内容

防御火力（Defensive Fire）：个人持续技，降低射速增加弓手防御值，弓箭大师可进一步提升加成。要求敏捷22和专家级作战训练，需40点精力维持，增加疲劳5%，15秒冷却。



战斗中被敌人击晕

弓箭大师（Master Archer）：被动技，提升各种弓箭系天赋的加成效果，穿戴重甲可不减射速，但仍受巨甲减射速限制。要求敏捷28和大师级作战训练。

定身射击（Pinning Shot）：主动技，有可能定住敌人或使其移动速度下降。要求敏捷12和初级作战训练，需消耗20点精力，远程，15秒冷却。

致残射击（Crippling Shot）：主动技，降低目标攻防值。要求敏捷16和强化级作战训练，需消耗25点精力，远程，10秒冷却。

致命射击（Critical Shot）：主动技，可能造成暴击并获得破甲效果。要求敏捷21和专家级作战训练，需消耗40点精力，远程，10秒冷却。

屠杀之箭（Arrow of Slaying）：主动技，对普通敌人造成暴击但精力恢复减慢。要求敏捷30和大师级作战训练，需消耗80点精力，远程，60秒冷却。

快速射击（Rapid Shot）：个人持续技，增加射速但不会产生暴击。要求敏捷12和初级作战训练，需35点精力维持，增加疲劳5%，30秒冷却。

震射（Shattering Shot）：主动技，命中敌人后增加其穿戴盔甲所受负面影响。要求敏捷16和强化级作战训练，需消耗25点精力，远程，15秒冷却。

火力压制（Suppressing Fire）：个人持续技，命中敌人后持续降低其攻击力。要求敏捷24和专家级作战训练，需60点精力维持，增加疲劳5%，10秒冷却。

乱射（Scattershot）：主动技，震晕目标并对其周围所有敌人造成同样伤害。要求敏捷27和大师级作战训练，需消耗50点精力，远程，40秒冷却。

盾防系

盾击（Shield Bash）：主动技，挥盾将对方打倒在地。要求力量11和初级作战训练，需消耗25点精力，20秒冷却。

盾牌连击（Shield Pummel）：主动技，后两次为盾牌砸击的三连击，可能使敌昏迷。要求力量15和强化级作战训练，需消耗30点精力，20秒冷却。

压制（Overpower）：主动技，盾牌三连击，可能将目标打倒在地。要求力量25和专家级作战训练，需消耗30点精力，20秒冷却。

突击（Assault）：主动技，伤害逐次降低的盾牌四连击。要求力量32和大师级作战训练，需消耗40点精力，20秒冷却。

盾牌格挡（Shield Block）：被动技，敌人无法从持有盾牌的方向攻击。要求敏捷10和初级作战训练。

盾牌庇护（Shield Cover）：个人持续技，大幅降低被弓箭命中几率。要求敏捷16和强化级作战训练，需20点精力维持，增加疲劳5%，15秒冷却。

盾牌战术（Shield Tactics）：被动技，敌人的侧翼攻击不再有额外伤害效果。要求敏捷20人物等级9和专家级作战训练。

盾牌大师（Shield Mastery）：被动技，提升各种盾牌天赋的加成效果。要求敏捷26人物等级12和大师级作战训练。

盾牌防御（Shield Defense）：个人持续技，增加防御值减少被弓箭命中几率，但攻击力下降。要求力量11和初级作战训练，需35点精力维持，增加疲劳5%，5秒冷却。



不同的起源意味着不同的开局故事

盾牌平衡（Shield Balance）：被动技，免除盾牌防御天赋承受的攻击力下降惩罚。要求力量14和强化级作战训练。

盾墙（Shield Wall）：个人持续技，增加护甲值，很难被弓箭射中，但伤害值大减。要求力量20和专家级作战训练。

盾牌专精（Shield Expertise）：被动技，提升盾牌防御天赋的防御值加成，并使盾墙天赋出现免疫击倒效果。要求力量26人物等级12和大师级作战训练。

双手武器系

重击（Mighty Blow）：主动技，增加攻击力，命中后暴击并产生减速效果。要求力量15和初级作战训练，需消

耗40点精力，20秒冷却。

强力挥扫（Powerful Swings）：个人持续技，增加伤害值但攻防值下降。要求力量21和强化级作战训练，需30点精力维持，增加疲劳5%，10秒冷却。



游戏开始前调配基础属性点数

双手力量（Two-Handed Strength）：被动技，减少强力挥扫天赋的攻防值下降惩罚。要求力量28和专家级作战训练。

双手横扫（Two-Handed Sweep）：主动技，横扫前方范围内所有敌人并可能将他们打倒在地。要求力量36人物等级10和大师级作战训练，需消耗40点精力，作用范围3码，20秒冷却。

剑柄攻击（Pommel Strike）：主动技，有可能将目标打倒在地。要求力量12和初级作战训练，需消耗20点精力，10秒冷却。

不屈（Indomitable）：个人持续技，免疫昏迷和击倒效果，提升攻击伤害。要求力量20和强化级作战训练，需60点精力维持，增加疲劳5%，30秒冷却。

昏迷之击（Stunning Blows）：被动技，击中目标后有可能使其昏迷。要求力量28和专家级作战训练。

致命打击（Critical Strike）：主动技，增加攻击力并可能产生暴击。要求力量34和大师级作战训练，需消耗40点精力，60秒冷却。

打落武器（Sunder Arms）：主动技，有可能暂时降低敌方攻击力。要求力量18和初级作战训练，需消耗25点精力，10秒冷却。

震裂打击（Shattering Blows）：被动技，攻击石头人和建筑物时伤害大增。要求力量23和强化级作战训练。

击破盔甲（Sunder Armor）：主动技，造成普通伤害并可能毁坏敌方盔甲。要求力量28人物等级10和专家级作战训练，需消耗40点精力，20秒冷却。

毁灭者（Destroyer）：被动技，每一击都将暂时降低目标盔甲的防御，但此效果不能累加。要求力量40人物等级14和大师级作战训练。

战士转职职业：

狂战士（Berserker）：可获力量+2，生命值+10加成。与队友奥格伦关系达到温情后激活，也可以在戴纳瑞城市场区的矮人商人高里姆处购买转职手册。狂战士是顶级的近战伤害输出职业，尤其适合矮人种族，该职业杀伤力极强，但精力消耗速度也快。

狂暴（Berserk）：个人持续技，增加伤害输出，但精力恢复速度减慢，此状态下施放韧性可增加生命值恢复速度。要求人物等级7，需20点精力维持，增加疲劳5%，30秒冷却。

韧性（Resilience）：被动技，减少狂暴天赋所受的精力恢复惩罚，同时提升自然抗性。要求人物等级8。

约束（Constraint）：被动技，进一步减少狂暴天赋所受的精力恢复惩罚。要求人物等级10。

终结打击（Final Blow）：主动技，狂战士将全部精力投入致命一击中，造成的伤害与精力值成正比。要求人物等级12，60秒冷却。

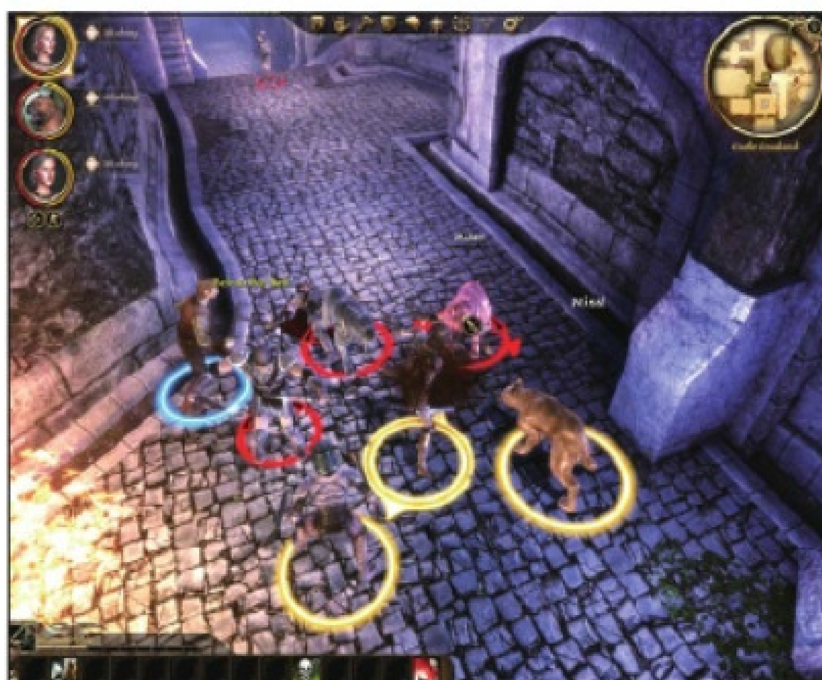
冠军（Champion）：可获意志+2，机智+1加成。完成圣女骨灰主线任务治愈伊门伯爵后与其交谈激活，招收洛根入队后提升关系至温情也可激活。冠军可提升队友战斗力，并能有效控制敌人。

战争咆哮（War Cry）：主动技，降低周围10英尺范围内所有敌人的攻击力。要求人物等级7，需消耗25点精力，20秒冷却。

集结（Rally）：个人持续技，提升周围10英尺范围内队友的攻防值，与激励配合使用还能再次提升攻击力。要求人物等级12，需50点精力维持，增加疲劳5%，30秒冷却。

激励（Motivate）：个人持续技，在集结天赋基础上再度提升攻防值。要求人物等级14，需消耗40点精力，需30点精力维持。

优势（Superiority）：被动技，使战争咆哮天赋增加可能使敌人摔倒在地的效果。要求人物等级16。



吃我一记撩阴腿

掠夺者（Reaver）：可获耐力+1，物理抗性+5加成。圣女骨灰任务中答应协助圣女教首领科戈里姆摧毁骨灰后与其交谈激活。掠夺者拥有近战职业中罕见的群伤攻击技，而且能通过吸血恢复自己的生命值。

吞噬（Devour）：主动技，从周围5英尺范围内的敌人尸体上吸取能量恢复自己生命值。要求人物等级7，需消耗25点精力，30秒冷却。

恐惧面目（Frightening Appearance）：主动技，可能使目标敌人陷入恐惧，强化威胁和嘲讽的效果。要求人物等级12，需消耗25点精力，20秒冷却。

痛苦光环（Aura of Pain）：个体持续技，以自身为中心4英尺范围内所有敌人受到持续精神属性伤害，掠夺者自己也受同量伤害。要求人物等级14，需60点精力维持，增加疲劳5%，45秒冷却。

嗜血狂热（Blood Frenzy）：个体持续技，此状态下生命值越低伤害加成越高，生命值恢复速度降低。要求人物等级16，需60点精力维持，增加疲劳5%，60秒冷却。



扩容背包才是最重要的东西

圣堂武士（Templar）：可获魔法+2，精神抗性+3加成。与队友阿里斯泰关系达到温情后交谈激活，或在营地矮人父子处购买转职手册。圣堂武士是天生的法师克星，还能为队友驱除各种负面魔法。

正义打击（Righteous Strike）：被动技，攻击法系敌人时每击都能抽走部分魔力。要求人物等级7。

净化领域（Cleanse Area）：主动技，驱散10英尺范围内所有敌友角色身上可解除的魔法效果。要求人物等级9，需消耗40点精力，30秒冷却。

精神堡垒（Mental Fortress）：被动技，大幅提升精神抗性。要求人物等级12。

神圣重击（Holy Smite）：主动技，攻击5英尺外的目标并波及附近敌人，如果目标为法系敌人会有抽魔效果，同时施以抽取魔力值等量的精神属性伤害。攻击范围内所有敌人可能出现昏迷或击退效果。要求人物等级15，需消耗75点精力，40秒冷却。

盗贼（Rogue）

加成：敏捷+4，意志+2，机智+4

优点：优秀的单体伤害输出职业，背刺杀伤效果显著，可以潜行、撬锁、侦测并拆除陷阱，拥有比战士和法师更多的技能点数。

缺点：防御较弱，必须站位到敌人后面才能发挥最大杀伤力，易受魔法克制。

基本天赋

邪恶攻击（Dirty Fighting）：主动技，暂时使单个敌人陷入昏迷。要求敏捷10，需消耗25点精力，25秒冷却。

战斗姿态（Combat Movement）：被动技，从敌人侧面也能施放背刺攻击。要求敏捷14人物等级4。

致命一击（Coup De Grace）：被动技，攻击昏迷或麻痹状态下的敌人自动产生背刺效果。要求敏捷18人物等级8。

假死（Feign Death）：个人持续技，施放后盗贼倒地装死，敌人转而攻击其他队友。要求敏捷22人物等级12，需40点精力维持，增加疲劳5%，300秒冷却。

撩阴腿（Below the Belt）：主动技，造成普通伤害并可能降低敌人防御和移动速度。要求敏捷10，需消耗25点精力，15秒冷却。

致死打击（Deadly Strike）：主动技，造成普通伤害并获得破甲效果。要求敏捷14人物等级4，需消耗25点精力，15秒冷却。

摧毁（Lethality）：被动技，增加暴击率，如果盗贼机智比力量高，则以机智属性为基础计算暴击率。要求敏捷23人物等级8。

闪避（Evasion）：被动技，增加20%几率避开包括昏迷和击倒在内的物理攻击。要求敏捷35人物等级12。

巧手（Deft Hands）：被动技，增加撬锁和拆除陷阱的成功率，机智属性可以再度提高成功率。要求机智10。


世界地图其实并不大

强化工具（Improved Tools）：被动技，进一步提升巧手天赋的效果。要求机智14人物等级4。

机关专精（Mechanical Expertise）：被动技，大幅提升巧手天赋的效果，要求机智18人物等级8。

机关大师（Device Mastery）：被动技，巧手天赋的终极提升进化版，要求机智22人物等级12。

潜行（Stealth）：个人持续技，可隐形移动，如攻击或使用道具会被发现，潜行状态下首次攻击必为暴击或背刺。要求机智10，增加疲劳度5%，10秒冷却。

道具潜行（Stealthy Item Use）：个人持续技，可在潜行状态下使用道具而不被发现。要求机智14人物等级4。

战斗潜行（Combat Stealth）：个人持续技，战斗中也可以切换入潜行状态，但会承受惩罚效果。要求机智18人物等级8。



黑石佣兵团的任务公告板

潜行大师（Master Stealth）：个人持续技，提升所有潜行系天赋效果。要求机智22人物等级12。

双持武器系（与战士相同）

弓箭系（与战士相同）

盗贼转职职业：

刺客（Assassin）：可获敏捷+2，暴击率+2.5%加成。与队友扎弗兰关系达到温情后交谈激活，或在戴纳瑞城精灵贫民窟杂货店老板处购买转职手册。擅长背刺和毒药的强力输出职业，持续作战能力惊人。

死亡印记（Mark of Death）：主动技，标记目标使其受到的攻击伤害增加。要求人物等级7，需消耗40点精力，60秒冷却。

利用弱点（Exploit Weakness）：被动技，成功背刺时对目标附加以机智为基数的额外伤害。要求人物等级12。

割裂（Lacerate）：被动技，成功背刺敌人后会附带持续流血伤害效果。要求人物等级14。

亡者盛宴（Feast of the Fallen）：被动技，背刺杀死敌人瞬间恢复部分精力。要求人物等级16。

吟游诗人（Bard）：可获意志+2，机智+1加成。与队友丽莲娜关系达到温情后交谈激活，或在奥扎玛城沙镇商人阿里玛处购买转职手册。吟游诗人能有效提升全队战斗力，同时具备一定控场能力。

英勇之歌（Song of Valor）：全体持续技，提升10英尺范围内所有队友魔力和精力恢复速度，加成值以吟游诗人的机智属性为基数。要求人物等级7，需50点精力维持，增加疲劳5%，30秒冷却。

心烦意乱（Distraction）：主动技，可能使目标暂时失去行动能力。要求人物等级8，需消耗40点精力，远程，30秒冷却。

勇气之歌（Song of Courage）：全体持续技，提升10英尺范围内所有队友的攻击伤害和暴击率，加成值以吟游诗人的机智属性为基数。要求人物等级10，需50点精力维持，增加疲劳5%，30秒冷却。

魅力之歌（Captivating Song）：个人持续技，可能使4英尺范围内的所有敌人持续昏迷，但吟游诗人无法移动或攻击。要求人物等级12，需60点精力维持，增加疲劳5%，30秒冷却。

决斗者（Duelist）：可获敏捷+2，每击+1伤害加成。与戴纳瑞城女盗贼伊萨贝拉玩小游戏获胜后激活，如果主角口才高也可说服她传授。攻防均衡的生存型伤害输出职业，也能为队友提供间接辅助。

决斗（Dueling）：个人持续技，提升攻击力。要求人物等级7，需30点精力维持，增加疲劳5%，5秒冷却。

颠覆平衡（Upset Balance）：主动技，有可能使目标攻防值和移动速度下降。要求人物等级12，需消耗25点精力，15秒冷却。

敏锐防御（Keen Defense）：被动技，使决斗天赋增添防御提升效果。要求人物等级14。

瞄准打击（Pinpoint Strike）：主动技，一段时间内所有命中目标的攻击全部变为暴击。要求人物等级16，需消耗60点精力，180秒冷却。

巡林客（Ranger）：可获耐力+1，自然抗性+5加成。在营地矮人父子处可买到巡林客转职手册。巡林客其实就是带着宠物作战的弓箭手。

召唤野狼（Summon Wolf）：个人持续技，召唤一只森林野狼助战。要求人物等级7，需50点精力维持，增加疲劳5%，60秒冷却。

召唤野熊（Summon Bear）：个人持续技，召唤一只强力野熊助战。要求人物等级8，需50点精力维持，增加疲劳5%，90秒冷却。

召唤蜘蛛（Summon Spider）：个人持续技，召唤一只巨蛛助战。要求人物等级10，需50点精力维持，增加疲劳5%，120秒冷却。

巡林客大师（Master Ranger）：


给有槽的武器镶嵌符石

被动技，大幅提升三种召唤生物的威力。要求人物等级12。

法师（Mage）

加成：魔法+5，意志+4，机智+1

优点：魔法、意志和机智属性有加成奖励，可以远程发射群伤法术，掌握多种群体控制技能，能为队友治疗或提供有益辅助魔法效果。

缺点：武器护甲选择面窄，近战能力较弱，魔法伤害太高容易引来太多仇恨遭到围攻。



小队成员的战术控制槽界面

基本天赋

奥法飞弹（Arcane Bolt）：主动技，发射一枚奥术飞弹使敌受到精神属性伤害。需耗费魔力15点，远程，6秒冷却。

奥法护盾（Arcane Shield）：个人持续技，提升施法者防御值。要求人物等级3，需30点魔力维持，增加疲劳5%，10秒冷却。

法杖专精（Staff Focus）：被动技，使用法杖攻击的伤害值提升。要求人物等级7。

奥术大师（Arcane Mastery）：被动技，法术威力获得永久性提升。要求人物等级10。

元素系

喷火术（Flame Blast）：主动技，向正前方35英尺内的狭长区域喷吐火焰灼烧敌人，可能误伤队友。需消耗20点魔力，近程，10秒冷却。

火焰武器（Flaming Weapons）：全体持续技，所有队友的武器攻击均附带火焰伤害效果。要求魔法18，需50点魔力维持，增加5%疲劳，10秒冷却。

火球术（Fireball）：主动技，发射爆炸火球轰击7英尺范围内所有敌人，可能产生击倒效果，可能误伤队友。要求魔法27，需消耗40点魔力，中程，10秒冷却。

地狱火（Inferno）：主动技，召唤巨型旋转火焰柱持续灼烧10英尺范围内群敌，可能误伤队友。要求魔法34，需消耗70点魔力，中程，60秒冷却。

闪电术（Lightning）：主动技，发射一道闪电攻击敌人，可能误伤队友。要求魔法18，需消耗20点魔力，中程，10秒冷却。

电击术（Shock）：主动技，发射锥形闪电轰击35英尺范围内群敌，可能误伤队友。需消耗40点魔力，近程，15秒冷却。

雷电风暴（Tempest）：主动技，召唤雷电风暴持续轰击10英尺范围内所有敌人，可能误伤队友。要求魔法28，需消耗50点魔力，中程，40秒冷却。

闪电链（Chain Lightning）：主动技，发射闪电连锁轰击群敌，可能误伤队友。要求魔法33，需消耗60点魔力，中程，60秒冷却。

岩石护甲（Rock Armor）：个人持续技，提升施法者护甲值。需40点魔力维持，增加疲劳5%，10秒冷却。

石拳术（Stonefist）：主动技，发射石块击倒敌人，如目标处于石化或冰冻状态可能崩裂，崩裂杀敌无经验值。可能误伤队友。要求魔法18，需消耗30点魔力，中程，15秒冷却。

地震术（Earthquake）：主动技，使10英尺范围内地面持续震荡，无论敌友均可能摔倒受伤。要求魔法25，需消耗40点魔力，中程，40秒冷却。

石化术（Petrify）：主动技，有可能石化目标使其无法移动，石头人免疫此法术。要求魔法30，需消耗40点魔力，中程，40秒冷却。

冬之握（Winter's Grasp）：主动技，冻结低级敌人，高级敌人或抵抗者移动速度降低。需消耗20点魔力，中程，8秒冷却。

冰霜武器（Frost Weapons）：全体持续技，所有队友的武器攻击均附带冰冻伤害效果。要求魔法18，需50点魔力维持，增加疲劳5%，10秒冷却。

冰锥术（Cone of Cold）：主动技，有可能冻结多个目标或降低其移动速度，可能误伤队友。要求魔法25，需消耗40点魔力，近程，10秒冷却。

暴风雪（Blizzard）：主动技，召唤暴风雪对10英尺范围内敌人持续造成冰冻伤害，同时减速并增加火焰抗性，受到攻击的敌人可能冻结。可能误伤队友。要求魔法34，需消耗70点魔力，中程，60秒冷却。



让温莉转职为奥法武士

创造系

麻痹符文（Glyph of Paralysis）：主动技，画出一道半径2.5英尺的环形符文，可能使目标陷入麻痹状态。需消耗25点魔力，中程，40秒冷却。

守护符文（Glyph of Warding）：主动技，画出半径2.5英尺的环形符文，提升作用范围内队友的防御值、精神抗性和闪避弓箭的几率。要求魔法18，需消耗40点魔力，中程，30秒冷却。

击倒符文（Glyph of Repulsion）：主动技，画出环形符文使2.5英尺范围内的敌人可能出现被击倒效果。要求魔法25，需消耗35点魔力，中程，30秒冷却。

驱魔符文（Glyph of Neutralization）：主动技，画出环形符文使2.5英尺范围内的所有魔法失效，吸光所有人物的魔力，中断施法和魔力回复。要求魔法33，需消耗60点魔力，中程，60秒冷却。

治疗术（Heal）：主动技，为指定队友恢复生命值。需消耗20点魔力，中程，5秒冷却。

回复术（Rejuvenate）：主动技，提升指定队友的魔力和精力恢复速度。要求魔法18，需消耗25点魔力，中程，45秒冷却。



准备施放地震术让大家都趴下

再生术（Regeneration）：主动技，暂时提升指定队友的生命值恢复速度。要求魔法23，需消耗25点魔力，中程，5秒冷却。

群体回复（Mass Rejuvenation）：主动技，短时间内恢复全体队友的魔力和精力。要求魔法28，需消耗45点魔力，90秒冷却。

英雄攻击（Heroic Offense）：主动技，增加指定队友的攻击力。需消耗20点魔力，中程，5秒冷却。

英雄光环（Heroic Aura）：主动技，使指定队友能躲开大部分弓箭攻击。要求魔法15，需消耗30点魔力，中

程，5秒冷却。

英雄防御（Heroic Defense）：主动技，增加指定队友防御值以及五大魔法抗性，但也会加快其精力或魔力损耗速度。要求魔法20，需消耗40点魔力，中程，10秒冷却。

加速（Haste）：全体持续技，增加全体队友的攻击和移动速度，但也会加快精力或魔力损耗速度并降低攻击力。要求魔法30，需60点魔力维持，增加疲劳10%，30秒冷却。

法术精灵（Spell Wisp）：个人持续技，施法者召唤一只魔法精灵以提升自己的法术威力。需30点魔力维持，增加疲劳5%，5秒冷却。

油脂术（Grease）：主动技，召唤一片油脂使敌人减速或摔倒，如果再补个火系法术还能产生烧伤效果，可能误伤队友。要求魔法20，需消耗25点魔力，中程，20秒冷却。

魔花绽放（Spellbloom）：主动技，10英尺范围内无论敌友都获得魔力恢复加速效果。要求魔法23，需消耗25点魔力，中程，30秒冷却。

钉刺蜂群（Stinging Swarm）：主动技，召唤蜂群叮咬单体敌人，如目标在法术结束前死亡，蜂群会转而攻击附近敌人。要求魔法33，需消耗50点魔力，中程，30秒冷却。

精神系

魔力吸取（Mana Drain）：主动技，从敌方目标身上吸取魔力。无需魔力即可施放，中程，10秒冷却。

魔力净化（Mana Cleanse）：主动技，施法者清空自己的魔力，同时使10英尺范围内所有敌人的魔力也全部清空。要求魔法18，需消耗40点魔力，中程，20秒冷却。

法术力量（Spell Might）：个人持续技，提升施法者法术威力，但魔力消耗剧增，魔力恢复速度下降。要求魔法25，需60点魔力维持，增加疲劳5%，10秒冷却。

魔力撞击（Mana Clash）：主动技，施法者排出大量魔力使10英尺范围内所有敌人魔力全空，同时这些敌人受到与损失魔力等量的精神属性伤害。要求魔法33，需消耗50点魔力，中程，40秒冷却。

精神风暴（Ming Blast）：主动技，以施法者为中心使5英尺范围内所有敌人暂时陷入昏迷。需消耗20点魔力，30秒冷却。


屠龙击杀瞬间有华丽的实时演算动画

隔离力场（Force Field）：主要用于控制敌对目标行动，当Boss 级敌人使出必杀技（如broodmother的触手技）控制住队友时，施放该技能可以取消该技能。要求魔法18，需消耗40点魔力，中程，30秒冷却。

念力武器（Telekinetic Weapons）：全体持续技，以施法者法术威力为基数提升全体队友武器破甲效果，对穿重甲的敌人可产生更大伤害。要求魔法23，需50点魔力维持，增加疲劳5%，5秒冷却。

天降牢狱（Crushing Prison）：主动技，召唤一间牢房锁住目标并使其受到精神伤害，如目标已处于石化或冰冻状态可能会被崩裂秒杀。要求魔法30，需消耗60点魔力，中程，60秒冷却。

法术护盾（Spell Shield）：个人持续技，有75%几率吸收敌方攻击法术并转化为魔力为己所用，空魔时护盾消失。需45点魔力维持，增加疲劳5%，10秒冷却。

魔法驱散（Dispel Magic）：主动技，驱散目标身上所有可以解除的魔法效果，可能误伤队友。要求魔法18，需消耗25点魔力，中程，2秒冷却。


面对如此巨龙谁能不腿软

抗魔守护（Anti-Magic Ward）：主动技，使一名队友暂时不受任何魔法效果影响。要求魔法25，需消耗40点魔力，中程，30秒冷却。

抗魔爆炸（Anti-Magic Burst）：主动技，驱散7英尺范围内所有敌人身上的魔法效果，可能误伤队友。要求魔法33，需消耗40点魔力，中程，30秒冷却。

移动炸弹（Walking Bomb）：主动技，发射毒浆对目标造成自然伤害，目标在法术效果结束前死亡会产生爆炸溅射效果，此法术无法与剧毒移动炸弹效果并存。可能误伤队友。需消耗30点魔力，中程，20秒冷却。

死亡吸管（Death Syphon）：个人持续技，施法者会自动吸取附近所有死去敌人身上残余的能量恢复自己魔力。要求魔法20，需45点魔力维持，增加疲劳5%，10秒冷却。

剧毒移动炸弹（Virulent Walking Bomb）：主动技，发射毒剂对目标造成自然伤害，目标在法术效果结束前死亡会产生爆炸溅射和传染效果，被传染的新目标又会重复以上过程，此法术无法与移动炸弹效果并存。可能误伤队友。要求魔法25，需消耗40点魔力，中程，40秒冷却。

行尸走肉（Animate Dead）：个人持续技，施法者自动将死去敌人的尸体变为骷髅助战。要求魔法33，需80点魔力维持，增加疲劳10%，60秒冷却。

混乱系

迷惑（Disorient）：主动技，暂时降低目标敌人的攻防值。需消耗魔力20点，中程，10秒冷却。

恐惧（Horror）：主动技，可能使目标陷入无法移动的恐惧状态。睡眠状态下的敌人无法抵抗恐惧，并会受到额外伤害。要求魔法18，需消耗40点魔力，近程，20秒冷却。

催眠（Sleep）：主动技，可能使10英尺范围内的所有敌人陷入睡眠状态。要求魔法30，需消耗35点魔力，中程，50秒冷却。


龙息火焰攻击

清醒噩梦（Waking Nightmare）：主动技，可能使5英尺范围内所有敌人暂时昏迷，或互相攻击，或成为盟友助战，睡眠状态下的敌人无法抵抗。要求魔法32，需消耗40点魔力，中程，40秒冷却。

生命吸取（Drain Life）：主动技，吸收目标生命值恢复自己。需消耗20点魔力，中程，10秒冷却。

死亡魔法（Death Magic）：个人持续技，自动吸收5英尺范围内死亡敌人身上的能量治愈施法者。要求魔法20，需45点魔力维持，增加疲劳5%，10秒冷却。

必杀诅咒（Curse of Mortality）：主动技，诅咒目标使其无法被治疗，无法恢复生命值，并持续受到精神属性伤害。要求魔法25，需消耗40点魔力，中程，60秒冷却。

死亡之云（Death Cloud）：主动技，召唤一团魔云使10英尺范围内的敌人持续受到精神属性伤害，可能误伤队友。要求魔法34，需消耗50点魔力，中程，60秒冷却。

弱点魔咒（Vulnerability Hex）：主动技，降低单个敌人的五大魔法抗性。需消耗20点魔力，中程，20秒冷却。

痛苦魔咒（Affliction Hex）：主动技，降低10英尺范围内所有敌人的五大魔法抗性。要求魔法20，需消耗40点魔力，中程，20秒冷却。

误导魔咒（Misdirection Hex）：主动技，使目标敌人的所有攻击都无法命中，所有暴击变为普通伤害。要求魔法28，需消耗45点魔力，中程，40秒冷却。

死亡魔咒（Death Hex）：主动技，使目标敌人所受攻击全部变为暴击。要求魔法36，需消耗60点魔力，中程，60秒冷却。

虚弱（Weakness）：主动技，有可能降低目标攻防值和移动速度。需消耗20点魔力，中程，10秒冷却。

麻痹（Paralyze）：主动技，有可能使目标陷入麻痹状态或降低其移动速度。要求魔法18，需消耗35点魔力，中程，30秒冷却。

毒气（Miasma）：全体持续技，降低队伍附近敌人的攻防值，或减慢其



摩瑞根的妈妈，你好！

移动速度。要求魔法25，需60点魔力维持，增加疲劳5%，30秒冷却。

群体麻痹（Mass Paralysis）：主动技，有可能使8英尺范围内的所有敌人暂时陷入麻痹状态，或移动速度下降。要求魔法35，需消耗70点魔力，中程，50秒冷却。

法师转职职业：

奥法武士（Arcane Warrior）：可获敏捷+1，攻击+5加成。在布雷瑟兰森林下层精灵废墟中找到上古奥法武士血样，帮助奥法武士残魂后激活。奥法武士纯属法师怪异变种，当肉盾当弓箭手都可以，这种职业以法术威力取代力量属性判定因而能装备各种重甲和大型兵器。

战斗魔法（Combat Magic）：个人持续技，增加疲劳度换取攻击力提升，以法术威力为基数决定输出伤害，力量光环和枯萎尸布能进一步提升这些



惊心动魄的屠龙场面

加成效果。要求人物等级7，需50点魔力维持，增加疲劳50%，10秒冷却。

力量光环（Aura of Might）：被动技，显著提升战斗魔法天赋的加成效果。要求人物等级12。

闪耀之盾（Shimmering Shield）：个人持续技，通过不断消耗精力换取护甲值和所有抗性提升效果。要求人物等级14，需40点魔力维持，增加疲劳5%，30秒冷却。

幻境尸布（Fade Shroud）：被动技，提升魔力恢复速度和攻击闪避几率。要求人物等级16。

血法师（Blood Mage）：可获耐力+2，法术威力+2加成。在雷德克里夫城堡中与占据康纳肉体的魅魔BOSS达成和解后激活。血法师很酷很邪恶，法术威力强大，但稍不小心就会玩火自焚。

血魔法（Blood Magic）：个人持续技，以生命值为能量施放魔法，法术威力增大，但施法者受到的所有治疗效果降低。要求人物等级7，增加疲劳5%，10秒冷却。

血祭（Blood Sacrifice）：主动技，从队友身上吸取生命值为己所用，可能杀死队友，但不会受到治疗效果降低惩罚。要求人物等级12，无需魔力即可施放，远程，15秒冷却。

血伤（Blood Wound）：主动技，可能使10英尺范围内所有有生命的敌人原地抽搐无法动弹。要求人物等级14，需消耗40点魔力，远程，20秒冷却。

血控（Blood Control）：主动技，可能使敌人变为盟友助战，如抵抗目标将受重伤，无生命敌人免疫此法。要求人物等级16，需消耗40点魔力远程，40秒冷却。

变形者（Shapeshifter）：可获耐力+2，护甲值+1加成。与队友摩瑞根关系达到温情后交谈激活，或在宗族精灵营地的商人范拉松处购买转职手册。法系职业向物理输出路线转化的典型，变形者所有形态下的攻击力均以其法术威力为基数。

蜘蛛变形（Spider Shape）：个人持续技，施法者变为蜘蛛作战，自然抗性提升，增加蛛网和喷毒术。要求人物等级7，需50点魔力维持，增加疲劳5%，90秒冷却。

野熊变形（Bear Shape）：个人持续技，施法者变为野熊作战，自然抗性和护甲提升，增加猛击和愤怒术。要求人物等级8，需60点魔力维持，增加疲劳5%，90秒冷却。

蜂群变形（Flying Swarm）：个人持续技，施法者变为蜂群叮咬附近敌人，如果受到伤害只减魔不减血，免疫普通弓箭攻击，对物理攻击闪避率也很高，但此状态下施法者不能自行回魔，而且极度怕火。要求人物等级10，需30点魔力维持，增加疲劳5%，60秒冷却。

变形大师（Master Shapeshifter）：被动技，强化所有变形效果，蜘蛛形态升级为腐蚀巨蛛，增加压制特技，野熊形态升级为熊魔，增加压制特技，蜂群形态下击中敌人造成伤害可恢复自身生命值。要求人物等级12。

精神医师（Spirit Healer）：可获魔法+2，战斗中生命值恢复速度提升加成。与队友温关系达到温情后交谈激活，在戴纳瑞城市场区的瑟达斯奇迹商店能买到转职手册，另外官方下载任务包（DLC）“灰衣骑士要塞”里战士峰的商人李维也出售精神医师转职手册。精神医师其实就是众所周知的牧师，救苦救难的奶妈，高难度下团队作战必不可少的灵魂人物。

群体治疗（Group Heal）：主动技，恢复全体队员的大部分生命值。要求人物等级7，需消耗40点魔力，远程，20秒冷却。

复活（Revival）：主动技，将一名战死的队员复活并恢复部分生命值。要求人物等级8，需消耗60点魔力，远程，120秒冷却。

起死回生（Lifeward）：主动技，使指定队友在频死瞬间自动恢复部分生命值。要求人物等级12，需消耗55点魔力，远程，30秒冷却。

净化光环（Cleansing Aura）：个人持续技，使10英尺范围内的所有队友持续恢复生命值，施法者身边的队友伤残效果消失。要求人物等级14，需60点魔力维持，30秒冷却。

你就是希望
《网瘾战争》远未结束

■北京 Psychoo



失去了什么
害怕失去什么
得到了什么
希望得到什么

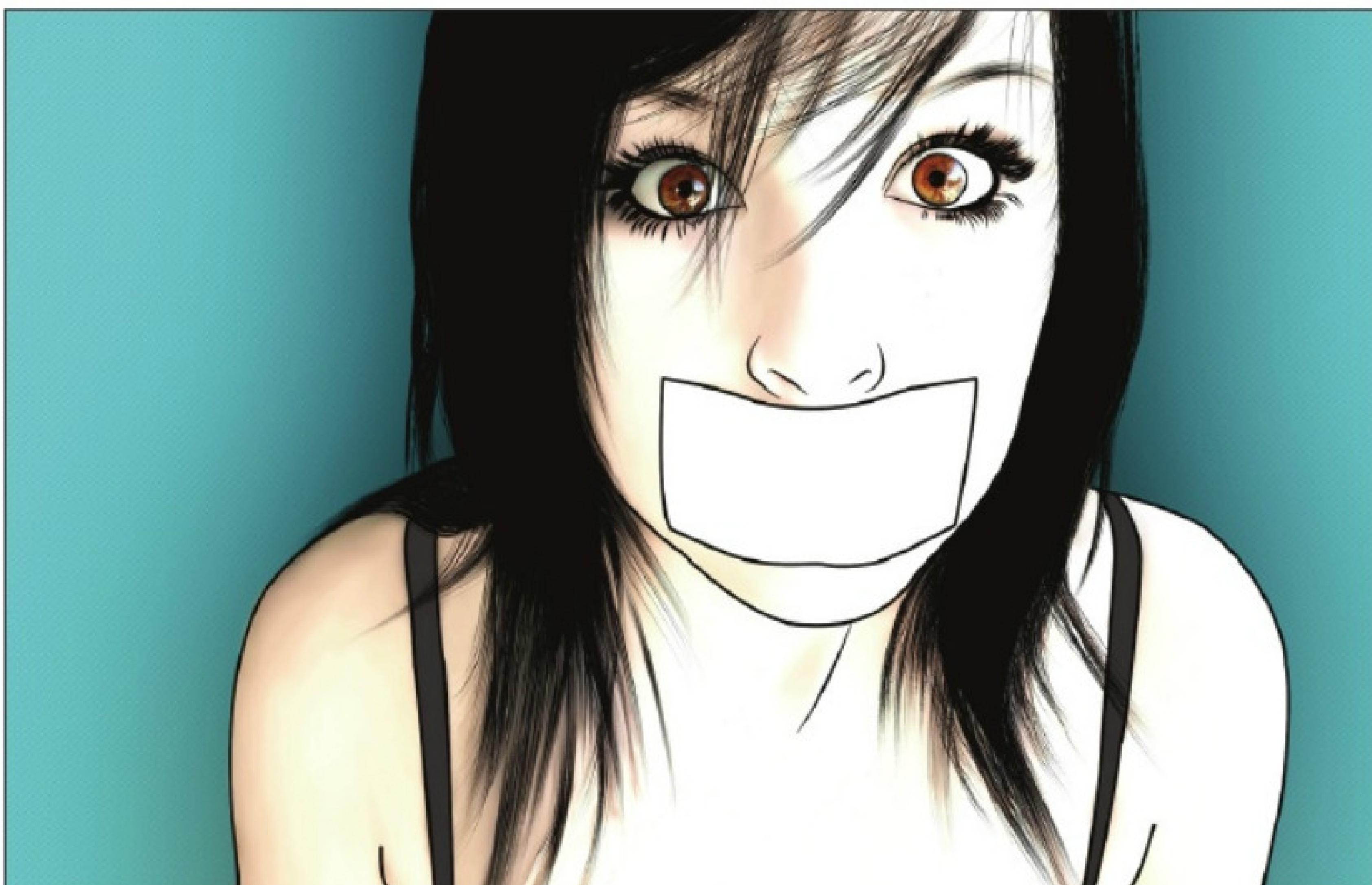
多久没有哭泣，多久没有欢笑，是不是真的已经习惯一切，是不是就这样等待死亡，可还拥有独立思考的能力，可还渴望看到世界的真相。生存的意义，游戏的乐趣，骷髅党，大宗师，NGA，WoW，爱人，朋友，金钱，信念，**你失去了什么，你害怕失去什么，你得到了什么，你希望得到什么。**硝烟已经弥漫，炮火从未间断，不要拒绝恐惧，让它与你共存，你要活着，因为你，还有你，还有你，就是希望。

这是一部由魔兽玩家制作、取材于魔兽、献给所有魔兽玩家的视频，时长超过一小时，耗时3个月，参与人数达到100，总点击量已超过100万，玩家宛如义务般以几何速度传播，各大论坛都能见其讨论，就算非魔兽玩家也被感染，这里有70码，有钓鱼执法，有脸疼，有黑G，有电击，有八心八箭，有欢乐，有暧昧，有愤怒，有悲伤，你可以说它针砭时弊，可以说他冷嘲暗讽，可以说他极尽恶搞，可以说他哗众取宠，但我更愿意理解为一种声音——玩家的声音——那本该被重视、被聆听，却被压制、被忽视，但就在今天响彻网络，振聋发聩的声音。

它的名字是《网瘾战争》。

可悲吗?

从没想到，会有一款“游戏”能够牵扯如此多的利益层面，牵动如此多的玩家心情，引发如此广泛的社会效应，触及如此复杂的思想波动。我是说，这只是一款“游戏”，酒足饭饱后打发时间的玩物，宿舍里吹牛聊天的谈资，暴雪用来赚钱的作品，电脑里的01数据，但竟然演变成今天这种局面，不觉得，可悲吗?




到底谁才是病人呢



网瘾，多么富有想象力的字眼，医学界的“丰碑”，“专家教授”的利器，一桶可以淋湿你全身的道德污水，一股可以把你推下深渊的社会暗潮，在这个成功举办过奥运会、登陆月球，马上就要举办世博会的时代，竟然会出现这样的字眼，不觉得，可悲吗？

他们说你们病了，于是我们病了，病得那么严重。他们说你们需要治疗，于是我们接受治疗，治疗得那么彻底。被无知、恶毒的双手推进那间无知、恶毒的房间，用血汗钱买来的是被电击，被侮辱，被桎梏，被喝令，不觉得，可悲吗？

今天，病人们集中在一起，他们窃窃私语，谨小慎微，探讨着之前从未想过的问题，真的病了吗？真的和正常人不一样吗？我的心不是还在跳动吗，我的血不是依然炽热吗，我能明辨罪恶和善良，我能看到美丽和丑陋，我还能跑，我还能跳，我还能哭，我还能笑，我还能举起我的双手，我还“活”着。

现在你来告诉我，到底谁才是病人，到底谁，才是病人！

今天，我们说

“不过是一群愤青”，他们说，“一帮小孩子瞎闹”，他们说，“为个游戏至于吗”，他们说。

永远是他们说，他们说，他们说。够了，真的够了，哪怕有失偏颇，哪怕词不达意，今天，我们来说。

是愤青吗，你可知这愤怒从何而来，是孩子吗，你可知孩子也有尊严，“至于”与否，你可知这世界上不只一种价值观念。

不需要舅舅的谣言，不需要媒体的妄加揣测，不需要官方的暧昧，不需要上纲上线，不需要怜悯，甚至不需要鼓励。只是想要一个说法，一个真相，一个道歉，难道不应该有一个说法看，一个真相，一个道歉？但是……什么都没有。

如同被塑料蒙蔽住面颊的窒息，被绳索捆缚住四肢的挣扎，被打下一针镇定剂后的无力。

“你们的声音到底谁能听到？”没所谓，没人听到根本没所谓，因为本就没有如此奢望。“你们什么也改变不了！”没所谓，改变不了根本没所谓，因为本就没有如此妄想。做了想做的，说了想说的，做了能做的，说了能说的，

多么生动的课堂，果然社会才是最好的学校，多么曲折的现实，远比小说要来得不可思议。无论“巫妖王”开放与否，何时开放，这一年的时差，却永远倒不过来。

你就是希望

不要气馁，不要绝望，因为“网瘾战争”才刚刚开始，远未结束。不用准备武器，也无需生死搏杀，其实根本算不上“战争”，因为不会有所谓胜利或者失败。

学习，工作，吃饭，睡觉，结婚，生子，需要做的就是继续努力生活，这一点也不平常，生命本就伟大。就像那首感动你的诗歌，就像枝头上鸟儿的鸣啾，就像绿色草丛中的小溪，就像七色彩虹的起点。

我们应该微笑，因为我们曾经拥有，我们应该拥抱，因为我们曾经深爱，我们应该歌唱，因为我们还能歌唱，我们应该舞蹈，因为我们还能舞蹈。

这片森林是为你而翠绿，因为你曾经的灌溉，这片海洋是为你而澎湃，因为你曾经的遨游，这片天空是为你而蔚蓝，因为你曾经的飞翔，这份幸福是为你而准备，因为你曾经的眼泪，这段时间是为你而停止，因为你曾经的祈祷，这个世界是为你而敞开，因为你曾经的眷恋。

万物皆有裂隙，阳光方能照入。硝烟已经弥漫，炮火从未间断，不要拒绝恐惧，让它与你共存，你要活着，因为你，还有你，还有你，就是希望。

编后

无关话语权

由于性格缺陷，对于WoW这款游戏的感情，我可能比不上很多人，不过我还是被这部视频触动，无关WoW，无关创作者，无关玩家，只是被视频本身感动。

决定对此进行报道时，为防止被引导，我刻意不去浏览任何有关这个内容的文章，不过在搜狗输入法都更新了“网瘾战争”这个“名词”的状况下，很难一点都没有见闻。意见基本分为两种，一种是彻头彻尾地“湿”了，还一种是试图从另一个角度给予解释。前一种大家见过很多，也就不再赘言，说后一种。

“另一个角度”大概都是这样的套路：首先把这部视频放置在一个“思想”层面，赋予它充满社会性的“宣言”意义，之后再叙述这部视频还远未达到如此“高度”以及作者臆想出来的这部视频的“目的”。

比如有人说“魔兽玩家们，这件事除了你们，Who care? Nobody!”我想作者也许有些误解，因为根据采访，制作团队本身就没有让非魔兽玩家“Care”的初衷，仅仅是以这一年的“憋屈”为动力，为“魔兽玩家”制作一部视频而已。又比如有人说“这部突然走红的视频短片充其量是一声叹息，连抱怨都谈不上。”我想这句话中的“充其量”很值得玩味，

My way

And now, the end is near,
And so I face the final curtain.
My friend, I'll make it clear,
I'll state my case, of which I'm certain.
I've lived a life that's full.
I've traveled each and every highway,
And more, much more I did,
I did it my way.
Regrets, I've had a few,
But then again, too few to mention.
I did what I had to do.
And saw it through without exemption.
I planned each charted course,
Each careful step along the by way,
and more, much more than this,
I did it my way.
Yes, there were times, I'm sure you knew,
When I bit off more than I could chew.
But through it all, when there was doubt,
I ate it up and spit it out.
I faced it all and I stood tall,
And did it my way.
I' ve loved, I' ve laughed and cried.
I' ve had my fill; my share of losing.
And now, as tears subside,
I find it all so amusing.
To think I did all that,
And may I say - not in a shy way,
No, oh no not me,
I did it my way.
For what is a man, what has he got?
If not himself, then he has naught,
To say the things he truly feels;
And not the words of one who kneels.
The record shows I took the blows,
And did it my way!
Yes, it was my way.



现在，结束就要到来
面临这最后的帷幕
我的朋友，我会说清
我的人生之路
我度过了一个充实的人生
走过每一段公路
不过比这更重要的是
我用自己的方式
遗憾，也有一些
不过不算很多，简直不值一提
我做了该做的一切
现在回首，依然心安
我规划过每一段行程
每一步都那么细微
不过比这更重要的是
我用自己的方式
有些时候，你也知道
我也曾肩负不能承受之重
不过自始至终，就算有所怀疑
我还是咬牙克服下来
我挺直身躯，勇敢面对
用我自己的方式
我曾经爱过，笑过，哭过
我曾经满足，也曾经失落
现在，当泪水消退
我发现一切都那么有趣
仔细想想我做过的一切
我想我可以毫不羞愧地说
我跟他们并不一样
因为我用自己的方式
男人到底是什么，应该拥有什么
除了自己，我们一无所有
说出最真实的感受
而不是卑躬屈膝
时间证明，我承受住了磨难
而且用我自己的方式
没错，我的方式

因为这个词一般是用在“指出某事或某物浪得虚名”的情况下，但事实上，这部视频浪得了什么“名”呢？不就是一个玩家自娱自乐、自己感动自己、发泄点不满的视频吗？还能有什么呢？

如果说制作团队有一些表现欲、想借此在“魔兽”圈子里成就些小名气，我是相信的，制作团队对此也没有否认，谁没有一点表现欲成名欲？但如果把“玩家发出声音”当做“争夺话语权”的话，未免太过不公，简直就是无稽之谈。我只能把它理解为一种“恐惧”或者“闲操心”。

我想我们总用“魔兽玩家”说事儿是有错误的，且双方都有责任。很大一部分“魔兽玩家”以这个称呼为荣，视频里也能看到此点，不经意间就把玩家分成了两个群体——“魔兽玩家”和“非魔兽玩家”。另一面，媒体（包括我自己）也喜欢用“魔兽玩家”作为文章关键字，给人一种“网瘾”“网游”问题都与此有关的感觉，但实际上“魔兽玩家”存在的问题，存在于所有玩家，说存在于整个人类都没问题。



反正如此一来，两边的矛盾便逐日升温，渐渐不可调和。

但是请千万不要忘记，“魔兽”这种版本更新问题，自中国有网游以来，确实是第一次，所以在声讨“魔兽玩家”之前，是否有想过这个群体的感受呢？我恶意地揣摩，应该是没有想过吧。因为大多“话语权er”并没玩过这款游戏，或者说没有玩过网络游戏，甚至连上网都很少，所以他们很难明白玩家的想法，很难理解为什么因为一款“游戏”会如此激烈。

能解决这个问题的，唯有时间。

至于这篇文章，我一直纠结于“立场”，不知道到底应该站在什么角度，直到某天看到电视上刚出生的婴儿贪婪地吸允奶水时，我得到了答案——应该遵从我的本能。所以如同《网瘾战争》这部视频一样，这篇文章写给所有玩家，可能会喜欢、也可能会讨厌的所有玩家，完全无关什么可笑的“话语权”。



OTMT团队采访

《网瘾战争》出自OTMT之手，其实这不是他们制作的第一个视频，已经是“看你妹”系列第三部。至于OTMT这个名字的由来，主创性感玉米解释说：“团队的名字很傻，取自黄飞鸿十三姨那一段，爱老虎油=I Love you，我们是叫爱老虎游，即喜爱游戏。硬翻译成英文就是Oil Tiger Machinima Team，OTMT，Machinima就是我们这样的表现形式，即游戏引擎电影。”

这究竟是帮什么玩家？他们到底怎么想的？制作过程中有什么趣事？带着诸多疑问，特找来大部分主创人员做了采访，在此也感谢OTMT愿意接受这次访问。

受访人：性感玉米（导演、视频中配音“朱乡长”），大兵雷恩（副导演，配音“五折叔”），林林（你可以叫她林林，暗夜林，林美人，主题曲演唱者，配音“加血”血精灵），丢丢（女主角，配音“贝利钉”），卑鄙马维斯（配音“丁撒石”，同时是《魔怔世界》作者），Runnerbao（男主角，配音“看你妹”）。

小明：“战争”这两个字，在我的理解里，是很严重的一个词，它象征着绝对的对立，完全不可调和，当初选这两个字，大概出于什么样的考虑？

性感玉米：我想这里的“战争”指运营商之间的矛盾，开发商之间的矛盾，大神之间的矛盾，玩家与主流媒体之间的矛盾，视频标题处可以看到电流，代表“电击治疗网瘾”，之后有一个WoW的图标盖在中间，意思是“WoW引发的这一切”。这个名字，除了我和大兵之外，其他人在看片前根本不知道，但是对于WoW的现状，我想我们的感受是统一的，要不然我们也不会不求利益，花时间、花点卡来拍摄。

小明：在视频里，以及刚才的谈话中，我频繁看到“魔兽玩家”这个词，对于你们来说，这四个字意味着什么？与其他游戏玩家有什么不同？

Runnerbao：WoW本身的精良品质决定我们现在接触到的网络游戏中还没有作品能取代它，WoW是一款少有的公平网游，这个公平是多方面的，包括游戏本身的、游戏与游戏之间、玩家之间等等。

性感玉米：对我个人来说，WoW意味着团结一致，所有玩过WoW的都知道WoW和其它游戏不一样的地方，没有团结就没有公会，你做不成任何事情。

林林：WoW是我玩的第一款网络游戏，也是一直坚持玩到现在的游戏，里面有曾经一起战斗过的兄弟姐妹，很难忘怀……这对我意义重大，而且还有美丽的景色。

丢丢：WoW包含了很多美好的回忆，朋友之间的感情让人难忘，因为游戏里很多时候都要讲究配合与团结。没事儿的时候在里面爬山，也挺惬意的……

（林林：嗯，我也喜欢到处逛。丢丢：抱住！小明：我们……继续吧。丢丢：让我们先抱一下。小明：能、能加我一个吗……）

小明：在我的理解里，很多游戏视频的作者其实也没有什么特殊目的，你们是否有什么动力或者诱因吗？

Runnerbao：是对《魔兽世界》本身的热爱，也是对“魔兽”玩家的热爱，更是对WLK的憧憬，这个游戏让我们得到许多，我们想以自己的方式纪念他。

性感玉米：别装了，根本的动力在于蛋糕疼，因为我们做的上一集《巫妖王择日再开》做得很成功，留了个坑，今年想把它填上。

林林：就是爱！

丢丢：All for love！

（小明：爱要说，爱要做……）

小明：尽管分工不同，工作量也不同，但是这中间的协调啊和沟通主要是谁来负责呢？会不会遇到一些问题？如何解决？

性感玉米：都是我！我都吐血了……

大兵雷恩：玉米靠出卖色相调节的，他就像一朵氪金之花……

性感玉米：好吧，技术组是6～8人，即片头摩托车那一段所打出来的字幕。因为需要游戏中的玩家过来跑龙套协助拍摄及大量配音演员，后面加起来大约有 100人左右，具体没有统计过。困难的话：1.网络协作不如见面沟通那么直接（比如像配音这些比较需要情绪的，网络协作就要多次









“叫兽”小星和Acfun大神涂涂丸均友情客串

重配，如果见面就不会了）；2.因为我们已经无法忍受大陆地区的《魔兽世界》服务器（比外地落后了一个版本），因此拍摄主要是在中国台湾地区的《魔兽世界》服务器，从大陆联过去网络延时很大。除了这两点外，没有障碍。最关键的是，我们之前在制作《巫妖王择日再开》一片时有过合作经验，并且网络协作的困难和磨合在上一次制作中已经解决了。

（丢丢：膜拜中……林林：玉米的头更大了……性感玉米：严肃点！这采访呢！小明：搅基才是唯一的压力缓解方式啊！）

小明：《网瘾世界》中很多Neta，这些设定，是一开始就已经想好的，还是制作过程中慢慢补完的呢？

性感玉米：剧本由6个人完成，我、大兵负责故事主线，Neta部分是Acfun的NINI，Hank，北极猪，回老家结婚提供的。整个视频是先写好再拍。我和大兵先整理好故事，然后发到QQ群里大家讨论，觉得哪里有意思，哪里没意思，怎么改怎么加会更有意思点，直至剧本定稿，再开始拍，流程和普通影视制作是一致的，只是比较潦草而已。

大兵雷恩：整个剧本花了差不多1个月时间，我们先把2009年发生的事儿摆出来，串一个故事线出来，然后用Neta和笑料尽可能把这个故事线捋顺。

性感玉米：其实全片一共分成13场，前12场做完的时候，我组合了一下，发现有88分钟，但最后因为片长问题，砍掉了很多。比如一开始马维斯搭车城管那里，城管上车之后，马维斯会配一句日文：要来一发吗？后面还会有“America shengdiyage”！

小明：刚才你们提到“剧本”，我想剧本这种东西，大都有个中心思想，那么你们觉得《网瘾战争》的中心思想是什么呢？

性感玉米：总结2009年WoW的大事，表达玩家心声。

Runnerbao：心声+1

林林：心声+1

丢丢：心声+1

大兵雷恩：心声+1

性感玉米：其实也没想到能起什么作用，最根本的出发点就是把去年留下的尾巴续上。

大兵雷恩：之前做的那些视频也没有什么明确目的，算一种爱好吧。

（林林：我脸疼。小明：脸疼美！）

小明：看完视频后，我有一个很明显的感受，前半段很欢乐，后半段一下变得燃了，这是故意的？

性感玉米：没错就是故意的。一开始还是想做和去年一样的纯搞笑片，但在收集素材写剧本时，却发现国服2009年确实没有什么很欢乐的事儿发生。如果说一年前的《巫妖王择日再开》还是以恶搞为主，还有期待的话，一年后的今天，相信大家都淡定了，爱开不开，所以纯以恶搞和娱乐的话，我觉得并不适合于现在大家的心情。谁都知道国服WLK迟迟不能上线的原因，你我也知道这现状很难改变。但这年头，能意会的比例我觉得都不是很高，所以我想把这个片子从我个人的态度出发，做得稍稍有一些深度，而不是一个纯粹的娱乐片，这也是为什么选择在这个前不着元旦后不着春节的时间发。

（这时卑鄙马维斯出现了）

卑鄙马维斯：我必须指出，玉米这句是拷贝粘贴的。

（在这个采访稿已经网络满天飞的年代，我表示对生活影响不大。）

Runnerbao：电影嘛，有转折才好看。

林林：我想玩家的心情就一个字：无奈。我们一个TBC玩了2年啦，泪流满面……

丢丢：对于WoW来说，真是悲剧的2009……

（性感玉米：我希望能控制住观众的感情，从一开始笑，到关服那段哭，然后从服务器断开带着眼泪笑，然后对对联笑，后面是共鸣的哭，最后是激动的哭。只是没想到，我控制力有这么强，嘿嘿。丢丢：PIA飞！林林：玉米死去！卑鄙马维斯：简直是打哪儿指哪儿。）

小明：这个视频里，对于整个事件有很透彻的解说，有关这种信息，诸位是如何得到的呢？

性感玉米：本故事属纯虚构，如有雷同，实属悲剧。包括影片中的数字，比如2200万是出自薇薇·晓的告员工邮件，3.15亿根据网教的财报推算出来的。

小明：这部视频我最喜欢开头配着《Borderlands》音乐那段，这一段看起来和后面内容其实关系不是很大，出发点是？

性感玉米：一方面，游戏中的

事，比如三哥，比如Shurrik，是WoW资深玩家都懂的桥段，看到了应该有会心一笑的感觉。另一方面，让大家知道，2009年我们身边，有发生这么一些奇怪的事儿，比如“707070707070”什么的。

（性感玉米：其实最重要的，因为我想让参与者的字幕在片头出来，为了拉时间，所以……）

配音时间！

小明：我想诸位都不是专业学习配音的对吧，不过在视频里均有上佳表现，这份功力是如何修来？

Runnerbao：设想当时的真实情况，把自己想象成剧中人物，而且其实不难联想，因为都是身边发生的事情，都是“魔兽”玩家的真实情感。我是用工作的心态来配的，虽然效果可能不是很好……

大兵雷恩：我和“看你妹”可能有些不同，我的心态更多是“玩”，没什么压力。

丢丢：基本上就是玉米说戏，调动大家感情，然后开工。

性感玉米：配音的技术流程是这样，先让大家明白要配音的情境是什么，需要表达角色什么样的感觉，然后我配一些情绪的样本，声优听样本，然后在我的调教之下，出货。大家情绪拿捏都相当好。

大兵雷恩：林林、丢丢配音能力都很强，这在我们以前做片子时就已经心中有数了，

小明：大兵雷恩在视频里配的“五折叔”实在太销魂了，你就是四川人？在游戏里也是会长？真的还没脱团？

大兵雷恩：嗯，我就是四川人，学的四川话怎么可能这么标准嘛，我在游戏里只做过副会长……其实生活中用四川话很少有说那么长一段一段的。至于团部……是的我还在，真忧伤。

林林：嘿嘿，群众纷纷表示大兵配音非常自然舒服是吧……

丢丢：淡定你个担担面……我的最爱！

小明：林林在给“五折叔”加血时那段让很多人湿了……当时如何把握的情绪？

林林：其实那个故事是真实的，前有玩家在NGA发过一篇帖子，仅用文字叙述就能让我感动，这次要拍出来，念这段话的时候，心一直在抖，后面说着说着就哭了。

大兵雷恩：是啊，我接到林林的配音样本时压力就来了，配得太好了，我怕我配不好就糟蹋了这段……不过，我觉得林林只是把内心的想法说出来而已哇哈哈哈！

卑鄙马维斯：我看到林林加血那段也哽咽了，其实，当初我看老牛保护小骑士就知道里面有事儿我就是没说。

性感玉米：加血那一段，融合了两个故事：一是NGA是流传很广的“小德加血”，另一个是我在国服玩时，一个妹子出国前给我写的邮件，我当时玩的战士，她出国不能玩，给我写过一个邮件，说我当初在诺莫瑞根和她打副本的时候，我说过要保护过她的话。

（林林：他就是想谋妹子福利……大兵瑞恩：我依然认为这是玉米脑补的。）

性感玉米：另外，很多人都没有发现，我在这段很感动的对白里面有日常惩戒骑：12级的时候，给包，34级的时候，带血色，我赢了。

（丢丢：原来你是这样的人……林林：我还是太单纯了……）

小明：在视频后半部分，丢丢与看你妹有一段“床戏”，诸位可能比较年轻，不知道当时丢丢心情大概如何？

丢丢：剧情以比较搞笑的方式放出来，比如视频里也有台词——“剧本就是这么写的”。一开始我是不好意思录这段的，挣扎过很久，但是看到剧本后，觉得还算轻松自在，就从了……

（卑鄙马维斯：应该挣扎，很多姑娘就是从此走上堕落的道路的。性感玉米：导演剪辑版更爽……小明：求真相。）

小明：Rnnerbao你配这段“看你妹”很爽吧？啊？

Runnerbao：没有没有，之前没有看到剧本不知道玉米会让我配什么，倒是紧张过，因为我在宿舍，如果发出一些奇奇怪怪的声音……不过拿到剧本后倒是觉得无所谓了。

性感玉米：配床戏那一段时，我是把丢丢和Runnerbao单独抓到一个语音频道里给他们讲戏，平时说剧本，都是很多人一起，但这一段，他们肯定会不好意思。

小明：Rnnerbao在视频结尾有一段激情澎湃神兽出没的独白，这段一气呵成？

Runnerbao：嗯……差不多吧。

性感玉米：你说实话，别给自己贴金。

Rnnerbao：好吧，反正试了几个版本，玉米说现在大家能听到的这个最好，之前被玉米打回来两次，其实我觉得原先那个更好嘛，但是最后还是听从导演儿的建议啦。当时的心情就是愤怒，有一些真人的代入，当时嗓子都喊哑了。这种愤怒……10秒钟就来了，也不需要想想仇人之类的激活条件，因为CWoW的现状已经让我黑化了……

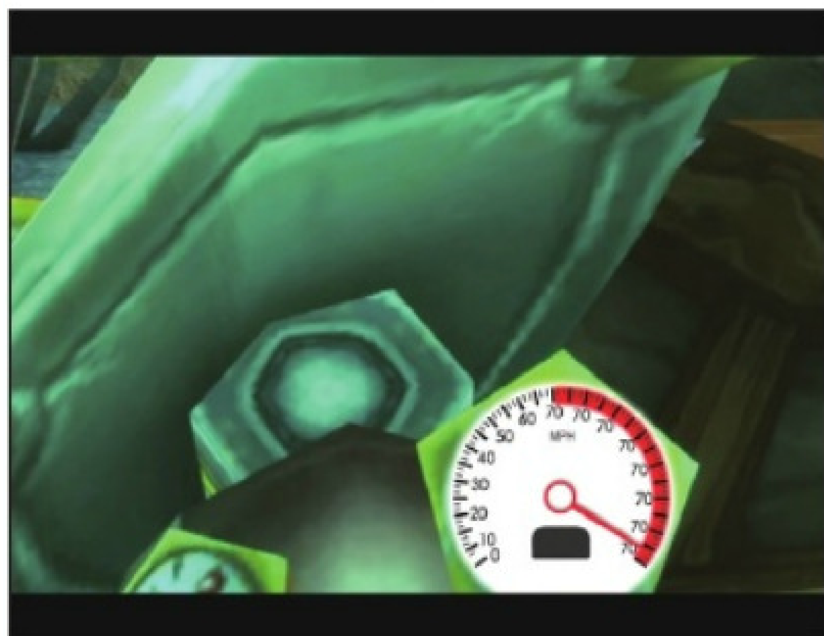
小明：卑鄙马维斯在视频里有一段“八心八箭”，那段儿配完之后感觉怎么样？

卑鄙马维斯：我先梳下头……准确地说，我看到这些广告就换台，是导演逼着我一遍遍地温习，直至崩溃。你没听到我最后嗓子都劈了吗，整个人都快



淡定你个担担面!


你还记得吗?







总了，我是哭着配完的……虽然这个哭和林林的哭不太一样……

性感玉米： 那段马维斯配了两次，第一次其实就很好，但我忽悠他，说第一次太烂，结果第二次巨好。

卑鄙马维斯： 第一次我没哭，第二次真是把自己恶心到了，熏得自己眼睛疼，就流泪了。

性感玉米： 记得那时他问我要什么感觉，我说，要猥琐，要淫荡，要猥琐，结果效果出来这么好，我觉得和马维斯这个人的成长环境，也是有很大的关系的。

（这是什么成长环境……）

林林： "做得到吗做得到吗！""不多啦不多啦"

小明： 这个视频里多次出现骷髅党，诸位如何看待这3个字？

性感玉米： 去NGA的肯定知道，骷髅党本意就是指那些低威望的用户。视频里骷髅党的定位，是出自"看你妹系列"第一集，那一集抬得比较高——骷髅党拯救世界，这是因为当时NGA圣光区"大战哈娜"，那件事我站在骷髅党这边。我想骷髅党代表低层用户和低层民众，其实我们也是通过一集一集的制作，来加深对于骷髅党的理解。在我看来，NGA的骷髅党一半对一半，一半确实是脑残，一半确实是说实话，我选择了说实话的那一边。

之前的NGA，至少在我刚去的时候，是很严谨的地方，纯游戏为主，那时NGA看不起MOP，看不起天涯，看不起百度，但是随着CWoW的延期，玩游戏的人越来越杂，NGA也就越来越杂，现在已经MOP化了，不过这也是论坛发展的趋势吧，没什么好说的，最终都要走向同城交友这个方向。不过从游戏来说，NGA的堕落，反应的就是CWoW的堕落，我是说HardCore的减少和Light User的增多，这种转变我想是不可逆的。

小明： 视频结尾"钟声"部分十分燃，是为了配合片尾曲《Bells of freedom》？

性感玉米： 对。其实我准备了两个结局，一个是万一制片过程中WLK开了，有个大欢乐结局；一个是战胜杨叔但不是以这个方式战胜。不过两种结局想表达的意思是一致的：游戏玩家群体应该团结起来，发出自己的声音，不要被社会舆论妖魔化，要争取到自己应当有的权益，比如游戏版本的更新，游戏分级制度的出台等等。

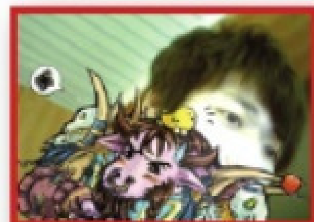
一开始的片尾曲是想翻唱MC Hotdog的《我行我素》，但改词的童鞋他们公司新游戏测试，没时间改了……所以我得换片尾曲，最后决定用《Bells of freedom》。为了响应歌曲的主题，才使用钟声敲响时的"元气弹"设定。有关这个设定，很多人都存在误会，他们不懂WoW，没看过七龙珠，其实就是Cos元气弹，正是这些误读，让我产生不安全的感觉，怕被人扣上帽子。



性感玉米

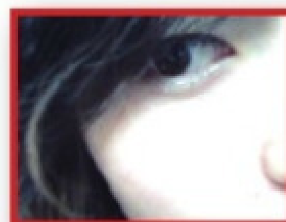
我们游戏玩家本来是最无害的人群，现在逼得我们不得不背井离乡，我们有在虚拟世界中寻找乌托邦的权力，期盼游戏分级制度能早日出台。





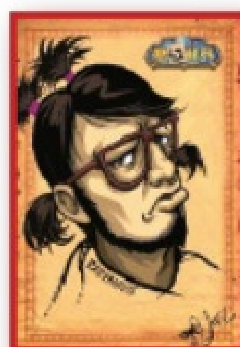
Runnerbao

游戏作为第九艺术，必然有其可取之处。而它带给人的审美享受完全不逊于电影歌剧之类。只是跟所有艺术一样，有一个受众群的问题。你喜欢它，它自然能陶冶你，你不喜欢它，就会觉得很无聊。这如同现在很多年轻人对中国戏剧的看法一样，60后或再往前这些人看游戏都不会觉得有趣。另外游戏绝不是什么廉价货，比起其它艺术来讲，经济付出是低一些，但其蕴含的价值跟意义绝不逊色于任何艺术，不要老把游戏看成是快餐式的娱乐产品。



林林

《网瘾战争》带给我的是团队合作时的快乐与激情，是国服众多玩家的内心独白。当然玉米教主很猥琐很隐晦的剧本台词也让这个视频更具看点。我爱这个团队，爱团队的MM们。



卑鄙马维斯

我们都爱游戏，我们都爱"魔兽"，所以我做了系列片《魔怔世界》来表达我对它的喜爱。没想到大软的亲明居然没看过，看来有必要普及一下。我们小时候玩儿小汽车小飞机小房子的时候，都曾想象过自己缩小后走入玩具世界和那些塑料小人打成一片。如果现在你还有那种心态，请进入"魔怔世界"，圆你一个童话梦。

（还做广告，真是太"卑鄙"了！）



丢丢

这次视频本来只是做给"魔兽"玩家看的，没想到会有这么大反响。其实作为上班族，回到家里玩玩游戏，就是缓解一下压力。我们没有时间出去旅游，也没有精力出去聚会，所以网络游戏是个不赖的选择。我想网游也不是"绝对虚幻"，在游戏中我确实认识了不少朋友，并发展到了现实之中，对我而言，这些都是宝贵的经历。

来《英雄联盟》里“超神”

■北京 kane

不用再怀疑了，《英雄联盟》就是一个“Dota”，只是比传统Dota画面好一些、复杂程度更高。

对于一个热血的电子竞技或者游戏对战玩家，如果没有玩过或者听说过Dota，那只能说明你的游戏对战武学智慧已经坠入邪端，就是每天折磨你的键盘到《XX团》《XXX速》中去“对战”女性游戏玩家，然后发展到线下继续“竞技”，当然这种“竞技”或许对释放男性荷尔蒙更有效。而对于真热血的玩家，我们肾上腺素释放的那一刻，应该是听到天堂传来“Holy Shit”的赞美时，应该是看着30级超级兵涌入对方基地时。现在，《英雄联盟》（League of Legends，以下简称LOL）说，能让我们在网络游戏中也体验到这种快感嘛？

英雄联盟的前世今生

从所谓媒体通稿上，我们可以看到关于英雄联盟和其开发商Roit Games的介绍是：LOL是由美国Roit Games开发，由腾讯代理的3D即时战略网游；Roit Games是由DotA-Allstars原地图作者Steve Guinsoo（DotA中的邪恶镰刀以其名字命名）和Steve “Pendragon” Menscon（DotA-Allstars.com的原站长）联手建立。

好吧，作为忠实的Dota玩家我们都知道Guinsoo的邪恶镰刀（羊刀），我们甚至还知道Eul的神圣法杖呢（Eul是目前所公认的Dota创始人）。当年Guinsoo和Pendragon闹了不愉快，Pendragon自己另立山头，而Guinsoo就此沉迷《魔兽世界》的八卦也是被不少核心Dota迷所知晓。但是，真相真的是这样的吗？

事实上，决定他们离开Dota并创立Roit的核心因素还是经济利益，当年看到DotA-Allstars逐渐流行起来，Guinsoo和其团队就希望通过运营Dota来盈利，但是他们遇到了之前所有游戏MOD制作小组遇到的同样问题：无论你的MOD有多优秀，但是游戏版权还是属于游戏的开发商，在Dota



最终合力爆基地，我真没看出这里和Dota的区别



上，这问题就是暴雪。众所周知，暴雪对于其游戏版权控制极为严格，以九城网易之实力也休想动游戏数据一根毛，更何况一个小小的游戏地图制作团队？所以Dota和暴雪的谈判甚至连发都没发生过。自知拧不过暴雪的Guinsoo就开始计划以Dota为基准制作一款全新的游戏，于是，LOL就诞生了。



不用想了，它就是Dota

如同所有的网络游戏一样，LOL也有着它的世界设定和背景故事，但不同于其他网络游戏的是，玩家在LOL中根本就不用管什么鸟世界设定，这就是一个“战”的舞台，玩家们唯一的游戏目的就是砍翻见到的每一个对手、推倒每一个基地，什么蒂玛西亚和诺克苏斯？什么人类和约德人？这和我战翻远在美国的菜鸟，杀得他们各种超神有关系吗？“战”是Dota唯一的法则，也是LOL的唯一法则，你看，它们从“心”上就是合一的。

登录这个游戏会发现，游戏平台完全就是一个克隆版的暴雪战网，其中有等级、好友、进入游戏等暴雪战网已有的玩意儿，还有着符文系统、召唤师天赋系统等新玩意儿。先不管这些晃眼的，进入游戏看看：上中下三条进攻/防守的通道，每条通道上的防御塔，决定胜负的基地，这不就是Dota地图的3D版吗？连野怪点的区别都不大。随便选个英雄，发现一切都是那么熟悉，英雄有可以升级的4项技能（还有一项不能升级的被动技能），其中大招也是6级才能升，游戏按时发工资（每5秒7个金币），砍个小兵、小怪都有固定收入，战翻对手英雄更是有大笔金币奖励（被战翻了就要扣钱），这所有的细节都是Dota。

所以在战斗的最前线，当你正补每一个小兵，看着自己增长的钱数时，“啪”一个先手晕定住对线的对手，然后伙同包抄的伙伴一起干翻他，听着从天堂隐约传来的“holy shit”之声时，不用再怀疑了，这就是Dota，只是比传统的Dota画面好一些、复杂程度更高。

不得不吐的槽

当你真的在LOL里奋战了N个小时，把自己的帐号等级提升到30级，就会意识到这不但是个Dota，还是一个Dota和《魔兽世界》搅和在一起的大杂烩。符文系统、天赋系统、召唤师技能，这是回到艾泽拉斯世界了吗？竟然还真有符文插槽，天赋系统竟然还真是三系。“XX，我先洗个点再一起去竞技场啊”，假如在Dota中你听到朋友这么说会有什么感觉？在LOL中就能。

而符文系统、天赋系统更是个制造不公平的舞台。目前的游戏设定是随着玩家帐户等级的提高，玩家可以每等级获得1点天赋点，每次比赛胜利则随机获得符文奖励，然后通过天赋点可以升级玩家帐号的天赋树——让你的召唤师技能更厉害，也可以通过升级符文和符文插槽——让玩家的英雄比对手厉害那么一点点。最终的结果是，一个低等级低胜率的玩家在高等级玩家面前将不堪一击，评价玩家高低的标准不是游戏技术而是在线时间。

到这里，我终于明白为什么腾讯会代理这款游戏了，因为腾讯不但会出一个什么钻，让有钻玩家可以开房、踢人，还会给所有符文、天赋点都标上Q币，想一级帐户就在游戏中牛叉吗？买几十个符文和几十点天赋就行了。当然，普通玩家也可以按照原设定慢慢通过比赛攒符文、天赋，但看着人民币玩家一级就速度比你快那么“一点点”，攻击力比你强那么“一点点”，估计到时不是一狠心花几十Q币，就是要开始问候麻花腾了。

所以，如果LOL在中国取得成功，那可以预计“真三国无双”的网游版也在向我们招手了。LOL





（左上图）狼人果然是大众英雄脸……

（右上图）整体游戏环境有种《魔兽世界》的感觉

（左图）游戏画面如果拉进细看，其实还是有些粗糙

2009年的网游圈给我留下的印象几乎可以等同于最近几年来的房地产市场：从拥有一排灌木丛规模的绿化带就够胆量声称自己是喧闹都市中的静谧山林、小区门朝一条臭水沟就能鼓起勇气管自己叫海景别墅的无下限广告，到绞尽脑汁变着戏法想从购楼者的银行账户上多咬下一块肉的奸商，糟糕到惨不忍睹的现实再加上乌烟瘴气的建筑施工现场……尽管向我推销过某楼盘的售楼小姐比学生时期给我讲过课的老师都多，但我毕竟不具备买一个蜗来居的能力，最终还是在地下室里度过了2009年的最后一天。在网游中的遭遇也是一样：我在自己都记不清数量的网游中留下了自己的账号和存档，但陪我度过回家吃饭路上的寂寞时光的最终还是那些单机游戏。







哥抄着家伙很帅吧？不要迷恋哥，哥在另一个游戏里只是满地爬的杂兵罢了……

就算是爆乳 主策也救不了你啊！

■北京 吐槽眼镜

引擎一样也稍微修改一下啊！

等等……您正在阅读的是《大众软件》的“在线争锋”栏目，这意味着我不能接着上一段的内容继续跑题下去，好吧，这次我们的主题是“爆乳主策”——虽然她完全算不上爆乳，也很可能并不是主策，但这就像是由一排灌木丛组成的绿化带或是小区门口的那条臭水沟一样，只要放到宣传中，就能成为山林或是海景。当然，也可能会构成无良房产商的丑闻——这种情况在网游圈也是一样，爆乳主策究竟是什么呢？不过是一个名为《纷争》的“2.5D”网络游戏炒作的焦点罢了，那个每张照片都以乳沟为中心的女孩的照片曾一度被放进厂商的枪稿中当做配图——仿佛是在对那些把从寂寞中解脱的希望完全托付于网游的玩家说“来呀！你要是练到多少级/PK取得怎样的战绩/拥有了怎样的极品装备，这妹子就肯做你的女朋友了！”同一篇枪稿还包括“这是科幻背景的三国题材网游”“自主研发”之类的内容……

但是，这些宣传中有哪句话是真的？带着这个疑问（才不是为了爆乳主策什么的呢！），我进入了《纷争》的世界中。第一印象是……喂，不管你这游戏引擎是租来的、借来的还是买来的，怎么着也得把场景和怪物的模型给改一下吧？多少年前国内曾有过那么一个套着“红警”的名字公布的网游，那时候2.5D这个概念还没被普及到枪手群体中，该游戏只是以“2D网游王者之作”“即时战略热血网游”为宣传语罢了，而如今已是时过境迁，《纷争》无时不在告诉玩家：你们已经生活在一个利用现成的引擎、把现成的素材重新拼凑一下也能叫“自主研发”的时代了，这可是个就算技术力和研发成本不足以开发3D引擎，也能在“2”和“D”中间加个“.5”来遮羞的美妙年代啊！说实在的，美工不会画2D图不要紧，就算连3D建模都做不好也不是什么大不了的事，只要有点自知之明，会像加个“.5”一样知道遮掩就够了——但是《纷争》显然连这点自知之明都没有，就像生怕别人看不出自己技术水平不足一样，非要把那粗糙得如同来自上世纪属于QUAKE2的年代的人物模型放大到占1/7大小的程度，把大块的贴图错误再放大十倍呈现在玩家面前。

为什么要叫做“三国”……

好吧，在这个普遍注重“游戏性”的时代，喷游戏画面不好不是什么明智的选择，现在让我们来看看这个游戏的主题表现如何——爆乳主策是怎么告诉我们的来着？哦，“科幻”“三国”，好吧，我先来告诉你“科幻”在这个游戏里是指什么——











同样的用户界面，同样的怪物和同样的场景……我说这是同一款游戏，你信不信？





故事没发生在地球上！人们都跑到外星去了，尽管在游戏官网上用短短的几句话介绍的背景剧情中提到了什么地球人和外星人的星际舰队大战之类的事，但那些和玩家一点关系都没有，什么飞船迫降啊强大的外星敌人啊，仿佛都是其他游戏里的事——《纷争》的背景到底是什么？是地球人跑到外星搞殖民，一心想着奴役当地原住民，搞到当地民不聊生，揭竿而起反对人类的暴政，玩家所要做的就是：维护人类的统治、镇压原住民的反抗、破坏当地自然环境……喂喂，这些不是邪恶的事吗？不，游戏告诉你：这可都是荣誉啊！等等，既然人类是拧成一股绳的，而玩家扮演的又都是人类，那么这“三国”题材又是怎么来的呢？游戏是这么设定的：在玩家建立角色时，需要选定在三个阵营中选择一个，同时与其他两个阵营的玩家敌对……喂，这敌对总得有个理由吧？有啊！游戏告诉玩家：这三个阵营的意见分歧很大啊！其中一个主张通过战争奴役外星人，一个主张通过怀柔手段让外星人归顺，还有一个主张通过阴谋控制外星人的命脉来让外星人为自己卖命……为这点分歧，人类的内讧就能升级到真刀真枪武力对抗的级别了？顺便，选择了三个阵营的玩家会出生在同样的新手村，在同样的地方跟同样的NPC做同样的任务，在同一个城市的同一个贸易区里摆摊，下同样的副本穿同样的装备——连一个明确属于自己阵营的NPC和与自己阵营相关的任务都没有，就这样在同样的地图里因为同样的原因用同样的方式PK除阵营之外在各方面都和自己一模一样的玩家……三国？这两个字是在欺负玩家不懂历史还是嘲笑玩家不识数？

这便是“超前无缝连接”

现在，你对这个侮辱玩家智商的游戏的任务系统还抱有怎样的期望？我可以负责任地告诉你：不管怎么低估它的任务设计，你都估不到这个游戏任务系统的下限——《纷争》是我见过的第一个实现了任务链的“超前无缝连接”的游戏，任务NPC之间衔接的紧密程度超乎除了游戏制作者以外的任何人的想象：在游戏的新手阶段，你能接触到的所有任务几乎都是这样的——任务NPC让你去杀多少个什么东西，在任务文本里告诉你“我就在这儿等着你（回来交任务）”，但是，亲爱的玩家朋友，请头也不回地向未来奔去吧——只要接到了任务，你就再也不用回头了，“等着你”在《纷争》的“科幻三国”的世界里，就是“永别了”的意思——你完成了任务目标，然后就去给你下一个任务的NPC那儿就行了——下一个NPC是谁、为什么站在那儿，为什么会给你在上一个NPC那儿接受的任务的奖励，游戏完全没有告诉你——可能有的玩家会问“那我怎么找到下一个NPC？”答案是：点一下鼠标就行了——至少在前几个小时内，这个游戏根本不需要“点一下鼠标”以外的任何操作，自动打怪、自动跑路，游戏的制作人员把一切都为玩家安排好了！玩家甚至连屏幕都不用看——我必须说，对于这样的一个游戏而言，这种设计实在是体贴——我的建议是：如果可能的话，请尽量不要看屏幕，否则你就会和我遭到同样程度的雷击。





注意上图左下角贴图的大块错误和右图右下角贴图的大块撕裂——十多年前QUAKE2的建模都没这么粗糙

在《纷争》的新手系列任务中，有这么一条任务链：某基地的指挥官让玩家去找一个被当地原住民部落放逐的倒霉家伙——点一下鼠标，跑上三四秒，你就能在基地门口不远处碰到那个家伙，作为任务完成的奖励，它二话不说就塞给你补血补魔的药水各30大瓶，接下来，伴随着交给玩家新的任务，它会这么对你说：我受伤了，能不能弄些药品来，我真的很疼……是的，任务要求你把它给你的30瓶药水还给它一瓶。接下来它说自己很饿，让你去打几条就在手边飞舞的小龙“给他弄点吃的”，等你打出了那几块肉，就要去交任务了——不是交给它，而是交给它莫名其妙出现的“失散的兄弟”——这“兄弟”看到自己“兄弟”要的肉送上门来，就一点都不含糊地拿走了，于是上一个任务就这么完成了，下一个任务是这位“兄弟”让你“找回它丢失的项链”，你只要挥手杀掉在手边飞舞的另一种小龙，就拿到项链了——接下来，你已经能猜到了不是吗？是的，你要把项链交给最初那个管你要肉的NPC，它就像自己那莫名其妙的兄弟拿走了自己要的肉一样毫不含糊地说“哦哦！这就是我丢的项链！”这条任务链居然就这么结束了！这NPC紧接着说“看在你忙了我这么多忙（“的份上”三个字被完全没学过汉语语法的任务文本编写者给省略掉了）。我可以告诉你，你想知道的一切。”





等等……我都帮了你什么忙啊！你想要的肉被你兄弟给吃了，然后你拿走了你失散的兄弟想要的项链，这样你就满足了吗——它当然没有满足！再和这个NPC对话，他就只会重复一句“饿，饿……”了——这难道是任务编写者在自嘲吗？顺便，你到底告诉我什么了？任务都结束了，但我除了被雷到以外，什么都没得到啊……

这样的下限，你能估到吗？反正我是被这如同比卡丘一般随时随地都能放出十万伏特的任务吓得屁滚尿流，再也不敢回头多看一眼了。用这样弱智的东西来侮辱玩家的智商，对游戏能有什么好处吗？那些因为不看屏幕而感觉不到自己的智商受了侮辱的玩家就算玩下去，又能怎么样啊！这样下限的游戏，就算是爆乳主策也救不了你啊！



（左上图）彪悍的游戏不需要解释，“你当前选择的阵营将于（这还是个错字，应该是“与”）其他阵营敌对”一句话就足够了
（右上图）我知道你饿！但我还有什么办法啊！
（左下图）你失散的兄弟把你要的肉给吃了啊！
（下图）教练，我要吃肉……



无PK不游戏



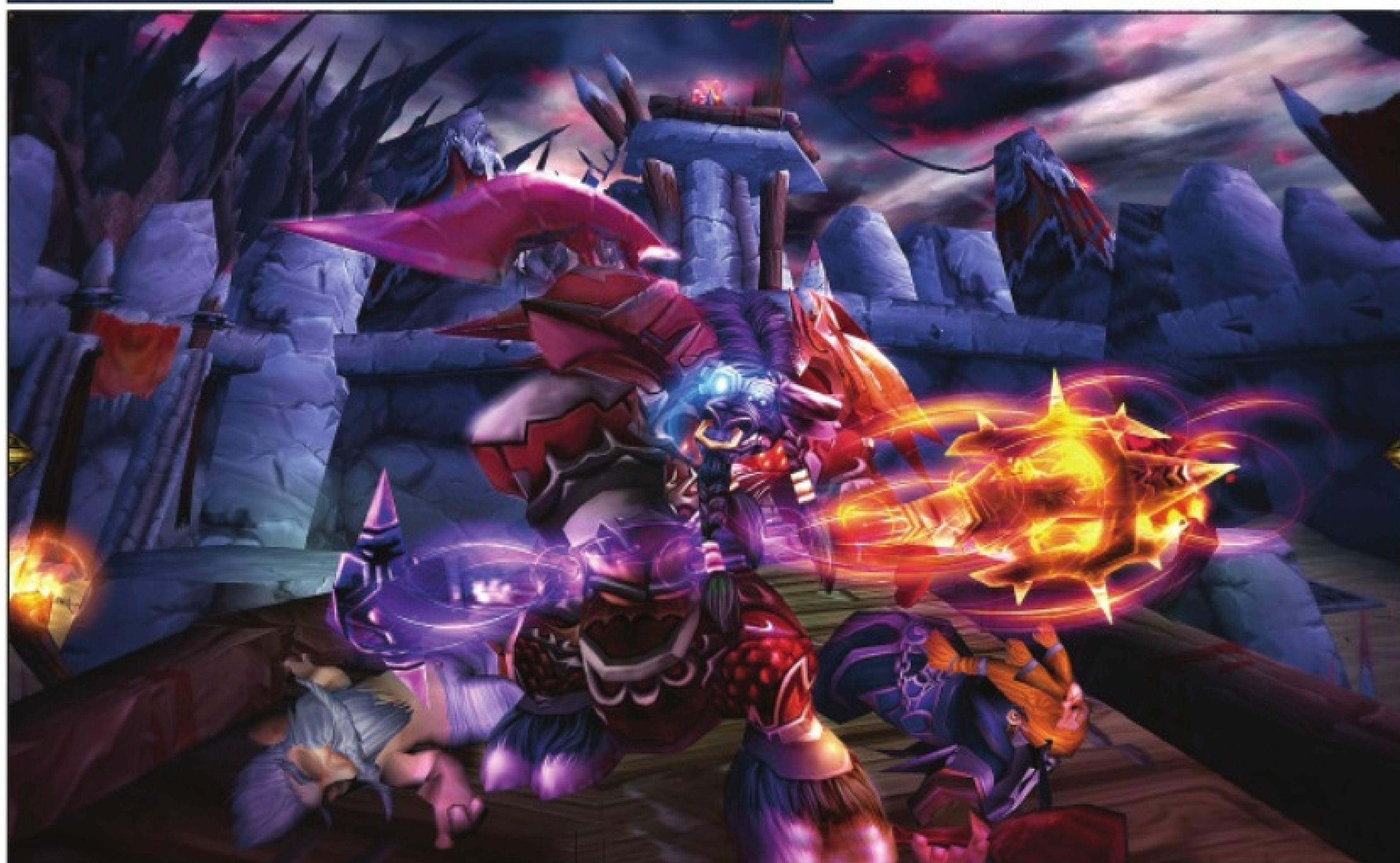
■北京 Muta

标题说明立场，笔者认为，PvE固然是一种可以让玩家在相对平和的环境里进行游戏的方式，但作为一款MMORPG……PvE实在是阉割了不少游戏的乐趣。“角色扮演”这个网络游戏的属性，在PvE服里大大地被限制了——系统直接屏蔽掉了你扮演“坏人”以及遭遇“坏人”的可能性。就像2008年末《大航海时代online》推出PvE服务器，蔚蓝的海洋上从此波澜不惊，硬是活生生的把海盗这一角色从游戏世界里和谐掉了，只因为有些玩家无法承受被红名追劫之重。从纯商业的角度来看，游戏厂商迎合玩家需求无可厚非，但笔者在当时得知此消息时确有啼笑皆非之感，没有海盗的海，那还是“大航海”吗？倘若是红名之追劫行为对玩家造成的影响已经如此之大，如能采用其它的方式来让当海盗的代价更大一些，相信也不至于要弄个服务器让玩家都再也不知道海盗是什么玩意的程度……



（左图）没有海盗的大航海，还能叫大航海吗？

（下图）WoW在PvE和PvP之间取得了目前为止网游中最好的平衡，但是不要忘记游戏早期每天守在南海镇、十字路口的好战人士，而且专注于PvE只能说明WoW的PvE很有吸引力，而不是“就喜欢”PvE



纵览国内历代网游，但凡PvP属性不那么突出的游戏，基本都难以红火起来，就连《魔力宝贝》这样PvE向极其明显的回合制Q版游戏，也从不曾刻意限制玩家在队伍中被队友打飞的可能性……对于PK行为的刻意限制，往往导致的是游戏机制的僵化。

PvP是理论上的自然常态

PvP与PvE之争大约从《魔兽世界》开始渐渐为玩家们所关注——而争论的焦点大多集中在PvP与PvE玩家在不同的游戏过程中所获得的装备品质问题上。

“允许你为所欲为，但你必须为自己的行为付出相应的代价”——如果暂且将装备、天赋之类的问题先搁在一边，仅仅对游戏世界的规则进行思考的话，笔者认为，PvP的游戏环境确实才是一款MMORPG游戏应有的自然常态。一个成功的网络游戏，是应该有自由的PK环境的。它不应该限制PK，但是应该通过游戏规则进行引导，玩家喜欢PK它并不阻拦，而是通过游戏系统的设定让玩家知道为什么PK，玩家可以扮演一个大众伦理道德层面的“坏人”，但是应该让玩家知道你在扮演的是一个大众伦理道德层面上的“坏人”，并会付出相应的代价。如果只有通过技术手段屏蔽PK的发生才能保证游戏世界的正常运行，只能说明这个游戏的世界设定存在较





（左图）《指环王Online》可以说是一款相当纯粹的PvE游戏，但依然很多人纠结于完全没有平衡性的PvP

（下图）“剑叁”阵营未开放之前的帮会混战，显然，没有条件创造条件也要PK！

（下图）仔细想想，大部分游戏不都是以“站”为游戏核心的吗？



大的缺陷。

无PK，不游戏

笔者把网络游戏的乐趣大致归纳为探索、情感与荣誉三类。探索的乐趣来自于游戏的文化与剧情，情感来自于与其它玩家的沟通与交流，而荣誉则来自于在游戏中取得的成就——它是玩家继续游戏的最大驱动力之一。成就可以来自生活技能的锤炼与未知世界的探索、也可以来自友情与爱情，来自公会的荣耀。但不得不承认的是，在目前以升级打怪为主的游戏环境之下，战斗能力的高低实质上决定了你所可能取得的成就的高低，而PK正是对玩家战斗能力最直接的考验。战胜高难Boss的成就感远不如战胜高玩，因为装备与等级的比较都是静态的，甚至战胜终极Boss的成就也依然是静态的——NPC终究是NPC，再强大也只是重复的程序而已，惟有在任何情况下与玩家PK都能胜多负少的人，才能成为传说——在我能战胜你这个事实面前，所有辩解的语言都会变得苍白无力。谁不想成为传说？

所谓PK，最初的含义是玩家未经同意的强制战斗导致其他玩家的死亡，后来含义渐渐扩展至野外、中立区域玩家的战斗、决斗等。在网络游戏诞生之初，PK者就随之而生了，试想在以训练战斗等级提升战斗装备为主要内容的世界里，限制玩家只能与NPC作战这事，实在无法想像。通常很多玩家在被NPC围殴挂了时往往毫无怨言，甚至一遍一遍的被Boss推倒也依旧毫无怨言，但这个对象一旦换成别的玩家，反应就立刻不同了——因为被玩家打败的挫败感要比NPC大N倍。

尽管游戏里的角色可以无限次复活，不过死亡这一状态多少还是为PK行为披上一层悲壮的色彩。在大部分都是靠武力说话的世界里，手中的武器才是硬道理。竞技场、战场形式的“合法”但相对呆板的战斗方式显然不能满足玩家对于PK的需求，而野外偷袭与屠杀又明显不符合大众伦理道德，因此聪明的游戏厂商设定了阵营，通过设定阵营之间的利益恩怨，让玩家可以有一个正当的借口来奔放地而且是必须毫不手软地杀对立阵营的玩家，且不会有任何心理负担——“我杀人了”——也不会觉得自己有做错，并且会赢得荣耀与收益。

不能否认，某些玩家会在游戏中发泄负面情绪，把自己的快乐建立在别人的痛苦之上进行恶意PK，并且乐此不疲，但对于这样的玩家，不能PK并不能阻止他们采取别的方式来发泄，负面的玩家总是不可避免的要给游戏带来负面的影响，如果仅仅因此而将PK进行限制，只能令游戏黯然失







（上图）所以现在大部分游戏都设置了阵营，让你有理可杀，有据可杀，没有包袱地杀！
（左图）其实不光是游戏，就算在现实里，依然也是靠“拳头”说话，以德服人可不代表没“拳头”
（中图）在一款成熟的网游中，恶意PK必须匹配与其对应的惩罚，如果道歉有用，还要法律干嘛啊！

色。如何通过游戏的规则来控制和引导这类玩家的行为，才是真正解决此类问题的根本所在。网络游戏一天做不到摆脱升级打怪的模式，PK行为就必然与之共存一天，与其回避，不如面对。

编后

砍到他下线

这篇文章的契机是我在某个纯PvE游戏的论坛看到一个有关决斗的讨论，相比其它技术贴、感情贴，这个帖子的回帖量简直高到不行。但问题是，那真的是一款相当纯粹的PvE游戏，完全没有考虑任何PvP内容，当然也就谈不上什么平衡性，但就算如此，还是有如此多人孜孜不倦地讨论着如何在决斗中打败对手。

起初我的想法是，人类这种动物，就是好斗的，别看天天号称自己多么追求内涵，没事喊个“自然女神怜悯你”，骨子里还是想把你“灭了”。但是我又想到现在最流行的各种Raid游戏，你看他们争分夺秒，勇闯虎穴，在面对Boss时激动得全身发抖，似乎真是享受与AI的战斗。后来我又一想，其实他们一样也是在PK啊，对象依旧是真人，只不过比的是进度——看谁杀得快。

我不否认，现在不少游戏在PvE环节做得相当不错，简直能当做单机来玩，但是要注意，这只是在游戏前期，一旦进入游戏后期，大部分依旧要靠玩家自己建立起来的爱恨情仇——你竟敢砍我老婆——来维持游戏热度。而一些纯PvE作品，比如EQ啊、DDO啊什么的，都已经在国内消失了……

不过我还是没法得出“大家都爱打架”这种结论，因为多少还是有些玩家不热衷于此的，于是我又恶毒地想，啊哈，他们肯定跟我一样，脑子不好使，反应也慢，如果出去PK俨然就是自取侮辱（当然有好这口的除外），当然不会热衷什么PK，天天被人虐杀的游戏体验，不要也罢。

至此……我终于自圆其说：在网游里，每个人都想“赢”，都希望将对手斩翻马下，如果说不是，那也只是不擅长此道，选择了回避，假如有天突然练级绝世武功，立马便要回身做掉几个。

那么接下来的问题是，PK到底好不好？

前阵有位高僧说，在游戏里杀人会坠入地狱什么的，佛学领域我并不十分了解，不过如果按照我们从小受到的唯物主义教育去思考的话，地狱是否存在还值得商榷。但这位高僧的意思很明显，那就是PK这种事不好，不对。

可是你看，还是很多人在PK、在砍人啊，难道大家一起下地狱吗？那得多大的地狱啊……

所以我认为，这个问题要分成两个方面看，恶意PK并不好，不过正如文中所说，这种负面效果其实与骗人、黑装备、刷屏差不多，不存在“只有PK才是扰乱游戏秩序”这一说法，而有规则的PK则是一种游戏乐趣，比如我们现在熟悉的战场、国战等等。

不过一定要注意的是，虽然恶意PK并不好，但不代表它不存在。说个真实的故事，某天早上我站在街边等车，对面有位50多岁的大妈骑着一辆电动自行车，风驰电掣一般，就在我们错身而过不到一秒钟的时间里，她转过头对我说：“傻x！”等我反应过来，大妈已经走远了……真是让人悲伤啊，我都不认识她……

我想这就跟恶意PK差不多，毫无缘由地就对你进行了攻击。

这就是我想表达的最后一个观点，这个世界非常复杂，尽管有法律、有道德，但不代表每个人都去遵守，你生活在这里，就要做好面临危险的准备，赶快抛弃“你不应该这么做”的想法，没有什么不应该，他就是这样做了。

所以在游戏里，千万要放平心态，有什么问题就在游戏里解决，别弄到现实里来，那样就失去了玩游戏的目的。我是说，问对方地址什么的，实在不好玩，抱着“砍到他下线”的理想进行游戏，也没什么不好。

因为，我们都是人啊……





（左图）别担心，就算真的有地域，我想也不会因为你在游戏里砍了几个人便入驻了……
（上图）这些比较纯粹的PvE游戏都在国内消失了，PvP的缺失也许不是全部原因，但绝对是其中之一

网游之“七擒七纵”

■重庆 吉光

不少人推崇“七擒孟获”，因为大部分人通常喜欢站在诸葛亮的立场来看待孟获，以为仁者无敌。如果有一天这种立场迫于无奈被改变了，使你只能处在孟获的立场来看“仁者无敌”，又会作何感受？是否依然觉得孟老夫子的提议活泼可爱、“王请勿疑”？对于一个玩家来说，安装游戏和删除游戏是再平常不过的事，没有什么好说的。然而当我在长达六七年的时间之内反复安装删除同一款网络游戏达到五六次，即将逼近“七纵七擒”时，我不得不从孟获的角度来看待游戏公司怀柔天下的政策。这个时候我以为仁者无敌不再那么可爱，然而却又无法评说好与坏，就像可乐喝多了口涩，过不了几天又去买。如此一来，我不知道是该怪卖可乐的人勾引我，还是怪自己太爱犯贱。总之我疑虑重重陷入迷惘，却又欣然接受此间的彷徨。于是有了这样一篇文章。

不再删除《传奇世界》

2003年7月《传奇世界》公测推出第一个版本“1.0开天辟地”我就开始玩，然后玩到“1.67百年好合”就离开了。等到“1.70铁血魔城”我又回来了，一直玩到2005年12月左右。这么多年过来，对《传奇世界》的记忆其实很淡薄了，之所以记得这些，是因为“1.67百年好合”的时候，我装人妖和一个同去蛇王殿的人结了婚……然后是2005年12月2日开始游戏永久免费（点卡消费转变为道具消费），几天之后我买了十来块钱的烟花在死水沼泽放着玩。2006、07、08三年，我应该都没有玩（但是不排除玩的可能性）。大约是2009年1月，我抱着实现带狗（道士的一种技能）的心愿回到游戏。之所以把这次重回游戏的时间记得特别清楚，是因为从2009年2月份到7月我给一家游戏报纸写了好几篇《传奇世界》的战报。可能是在7月中旬，我就把游戏删了。最近一次重装《传奇世界》是在2010年1月初。正是这一次重回游戏，才使我痛下决心永远不再删除《传奇世界》。

这几年过来，《传奇世界》就像幽灵一样跟着我，以至于我产生了一种奇怪的感觉，我这一生都不可能甩掉它。无论我走到哪里，从事什么工作，只要我还在这个地球生活，还要使用电脑，我就算删除一万次，它依然有办法再让我重新把它装回硬盘。我不得不承认，在一款不带任何强制安装程序的游戏软件面前，我完败了。这款游戏总是有办法，正大光明地回到我的硬盘，再次主宰我的生活。这让我看到，一款真正的“流氓软件”不是千方百计对电脑设防，而是让控制电脑的人于心不忍。到了这种境界，“流氓软件”这一称呼即便还是不能算作赞美，也不可能带有贬义了，它隐含着一种不能不佩服到五体投地的甘拜下风，同时也产生了一种被M的快乐。

30分钟

可能有读者觉得我这话太糙了，不就是玩腻了，至于这么损吗，好歹玩了这么多年。是啊，我就是冲着忘不掉对她的美好回忆才写的这篇文章，到头来我似乎只能说越爱越恨，



（右图）就是这款游戏足足折磨了我6年，痛并快乐着……

（左图）对我来说，在15分钟里完成这几个小任务，就是这个游戏最大的乐趣……



虽然宣传手法一样，但游戏品质仍然不同，不过有时想想，能在宣传上与时俱进，也总比“都不”与时俱进要好，只是“只有广告像回事”这种情况，还真是让人忧伤





越恨越快乐。下面我简述一下每天在游戏里面30来分钟的经历，和大家分享一下一款游戏如何把一个玩家M到快乐的。

登入游戏第一件事就是在NPC（中州大使）处接“反击尸卫任务”（完成之后可以得到100万经验），然后跑几步到附近的一个NPC（老兵）选择“挑战炼狱”传送到做任务的场景。在这个“海岛”场景中，你还可以接到另外两个任务，一个任务是“免费领取灵匣”（可以得到少量的经验或者一些积分，属于可做可不做的任务），另外一个是官方搞的活动任务（1月22日10:30起—2月10日24点结束）“凯旋徽记”（完成之后可以得到1000万经验）。两个任务的场景分别是“炼狱六层”和“群魔之地”，都可以通过在“海岛”的NPC直传。通常我在完成这两个任务之后，再完成之前的“反击尸卫任务”。这个任务的场景是“炼狱一层”，同样可以通过在“海岛”的NPC直传。完成这三个任务的时间不会超过15分钟，如果心情不好就不做“免费领取灵匣”，那样十分钟不到就把另外两个任务做完了。也就是说一款高达1.75G容量的大型网络游戏每天最多只能提供给我15分钟有意义的游戏时间。这15分钟之所以有意义是因为我可以得到1100万经验供人物升级，然而我现在的人物达到46级之后，需要4.8亿经验才能升到47级（满级是71，每个等级的升级经验成比例增加，从69升到70需要20亿），这点经验又显得那么可怜。

除了这15分钟，我觉得我在游戏里面再也找不到什么乐趣。于是现在我把一种不是乐趣的乐趣发展成了乐趣。如果我当天心情非常好，而且有许多时间浪费，那么我就会把刚才在任务场景里面捡到的垃圾装备一件一件卖给NPC，积累到140万游戏币，可以从玩家手中买到一个元宝（也就是一元人民币）。这个过程让我懂得积沙成塔的道理。卖完了这些垃圾装备，我会在游戏里面逛一逛其他玩家的摊位，意淫一下那些卖元宝的天价装备穿在自己身上，顺便再找一下有没有适合我的金币装，目前凑齐一套道士的“道神”装备是我在游戏中的一大梦想。这个过程将会再次印证那个道理，天上从来不掉馅饼。干完这两件事，如果我还是不想下线，我会站在安全区边上看人民币玩家打架（我这种小人民币玩家只有被打，而且我选了道士这个职业，就只能永远被打）。最后的高潮是，我奋不顾身自不量力跑到魔宫去打Boss，通常下到第5层时就在无数怪物的虐待下死去。退出游戏后，我会觉得彻底解脱，那种被M的快感袭遍全身。

两个反思

当然，本文目的不是作者自我的灵魂解剖，也不是为了宣泄对《传奇世界》种种不满意。或者说与其冷嘲热讽一款网络游戏中存在的种种问题，不如冷静地反思这些问题。就“我的游戏历史”和“我的游戏经历”，我思考了两个问题——第一个：游戏广告对游戏玩家造成的影响；第二个：同样作为打发时间的娱乐，网络游戏与电视连续剧（游戏与电影）的区别。

第一个反思：

我先讲一个切身体会。我个人觉得可口可乐要比百事可乐好喝，但是每次买可口可乐时，我几乎是带着“抵制”百事可乐的情绪才买的。当我面对摆在同一排售货架上的可口可乐和百事可乐时，我会觉得只要稍微放松一下警惕，就会把手伸向百事可乐。这不能不是一件非常恐怖的事，有一种无形的力量让你在喜欢的和不喜欢的之间，选择你所不喜欢的。这种力量自然是广告。

今年1月我再次安装《传奇世界》也是受这种广告力量的驱使。去年8月左右，盛大在报纸上投放了庆祝《传奇世界》六周年的广告，并且附送了游戏安装盘和荣誉卡（道具卡）。报纸看完就扔了，却把安装盘留下来作为纪念品，心想再也不回去了（前面说过种种不回去的理由）。但是万万没有想到几个月之后又安上了。我仔细分析了这种重回游戏的感觉，就像和女朋友分手，分过来合过去，好了伤疤忘了痛，明明不合适，却因为耐不住寂寞又在一起相濡以沫。激情一过，现在又觉得《传奇世界》垃圾了，觉得被它玩弄了。但是这次和以往不同，我彻彻底底接受了这种玩弄，并且试着享受这种快乐。

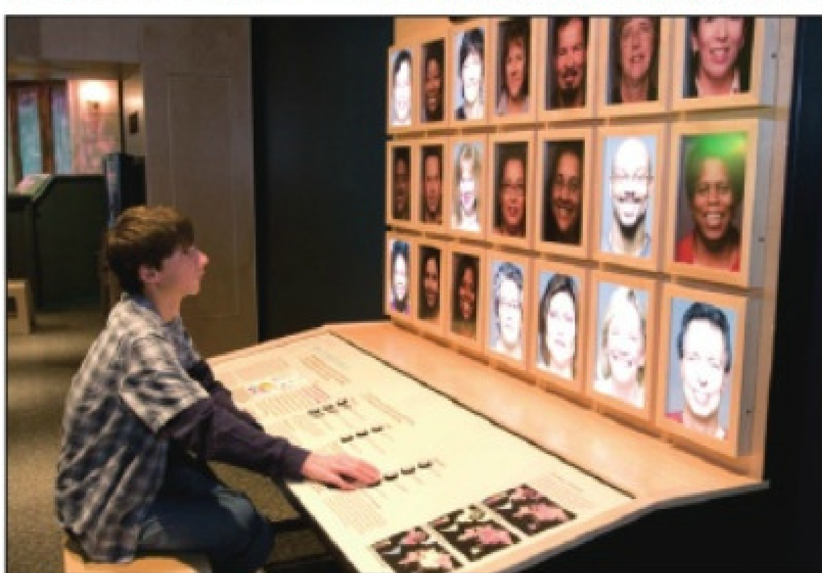
我们可能远远低估了广告对我

们的影响。比如刚才说的百事可乐，我每次让妈妈买可乐，只要你不提醒她一定要买可口可乐，买回来的一定是百事可乐。当然你可以说她上了年纪，记忆力衰退了，但是我这种记忆力还不算差的人也觉得我的童年只喝过百事可乐。百事广告不仅养成了我的消费习惯，而且控制了我的记忆。一旦记忆被控制，未来也就被主宰，毕竟我们都是从过去来的人。如此一来可口可乐好喝还是百事可乐好喝也就不再重要了。重要的是喝上一口百事可乐就能找回你童年的味道，即使这种童年味道是你假想出来的。从这个角度来看游戏广告对游戏玩家造成的影响也会得出一样的结论，《传奇世界》好不好玩不重要，重要的是它是《传奇世界》。更进一步说，游戏品质不再成为一款游戏获得成功的唯一条件。在一个商业社会里，这是天经地义的事，然而大家有没有想过，对于游戏本身来说，这是一种悲哀。现在我们已经看到这种悲哀，时下中国网络游戏除了练级还是练级，游戏本身变得不重要了（因为大家不追求游戏品质，只做练级游戏），重要的是如何宣传这款游戏。毫不夸张地说游戏广告的创意完全超过了游戏本身的创意，比如盛大宣传《永恒之塔》时包下了上海标志性建筑金茂大厦。这种宣传手段GTA4也用过，但是GTA4要比《传奇世界》好玩得多。我们玩家不反对游戏公司重金宣传，只是觉得与其花这么多心思宣传游戏，不如多花点心思来做游戏，不应该本末倒置。

第二个反思：

最近《神话》很火，我女朋友靠它来混时间，我觉得这跟我靠《传奇世界》混时间没有什么不同。但是我女朋友这辈子绝对不会看两遍《神话》，她不会像我一样把《传奇世界》删掉了又装上，到时候她无聊了肯定下《神话2》来看。于是我发现一个问题，尽管《传奇世界》垃圾到底了，但是有一样东西是它比肥皂剧靠谱的——互动。这次重回游戏，我在打怪的地方遇到了一个以前的朋友，仔细一打听他也是最近才回来的。以前我和他不熟（恐怕连一句招呼都没有打，仅仅只是在攻城的时候打过几个照面而已），这次偶然相遇一聊，大有相见恨晚的意思。他送了我许多装备，尽管不值什么钱，但是包含着情义，于是我充了10元钱送给他。是的，我再一次上了盛大的“当”。但是这一次绝对不是广告的作用。广告固然让我永远把游戏留在硬盘里，但是它不可能影响我在游戏里面的消费行为（因为我的心理已经反感游戏了）。这一次的消费只能说是网络游戏本身的魅力让我买单的。







（左上图）成功的广告拥有魔法的一样的力量，让你把手伸向不喜欢的那个方向，当然，这并不是说广告不好，相反，它很好地完成了它的工作。
（左下图）网游中提供的“互动”属性优于大部分娱乐形式，而对于现实生活的疲惫感，则成为我们在游戏中进行“共演”的最大诱因。
（右图）我说，是不是也从俺的角度思考一下“七擒七纵”？

网络游戏是肥皂剧不假，但是前者的互动能力是后者所不能比拟的。这种互动不仅仅是玩家与玩家之间的互动，还有玩家与自己的互动。德国哲学家李普斯在《美的探求》中把在观者的内心中由演员的动作引起的模仿称为“共演”，更以共演来说明他有名的感情移人说。他说：“在内心的模仿中，舞台上的演员和在看台上的自己之间的区别，已经没有了……自己再不体验到对立，而体验到完全的统一。”这种“共演”“完全的统一”就是玩家在游戏里面与自己的互动，这种高度的互动能力是肥皂剧所不能够提供的，也是电影望尘莫及的。

比如我曾经看过两遍半王家卫的《东邪西毒》，我以为多看一遍就会对这部电影的理解更深刻一些，从而对这个世界理解更深。然而我看到第三遍（《东邪西毒》终极版上映）的时候恶心了，中途退场，所以第三遍只能算半遍。电影（恐怕也包括小说）不具备那种让你反复欣赏它的能力，它要和你保持距离，希望你看完之后离开它，再从生活中发现它。游戏则不然，尽管同一个副本刷了千百万次，但是只要每次和不同的人刷，过程就可能不同，结果就可能不同——这就是一种“共演”。

然而游戏的“共演”也可能产生一种比电影的“共演”更强烈的副作用。比如《阿凡达》有两个多小时，当人们观看它的时候，人们就与现实脱离了两个多小时。然而一款游戏可以长时间让你沉迷其中，把游戏中的你和生活中的你隔离开来，从而达到排挤生活的目的。于是人们从社会学的角度出发，想方设法防止沉迷。然而从艺术的“共演”角度出发，任何一种防止沉迷的方法都可能是毫无意义的，因为人生可以是一种艺术。

卡尔维诺的《看不见的城市》有这样一句，“免受痛苦的办法有两种，对于许多人，第一种很容易：接受地狱，成为它的一部分，直至感觉不到它的存在；第二种有风险，要求持久的警惕和学习：在地狱里寻找非地狱的人和物，学会辨别他们，使他们存在下去，赋予他们空间。”我以为我们面对的这个世界教会了我们第一种办法，而那个极其危险的游戏世界让我们发现了第二种。

以上可算是一个孟获的表白，他希望那些高明的诸葛亮们可以这样来看一看游戏。说到底他只是希望当被M成为一种在所难免的事情时，诸葛亮们的动作可以快一点。



越南妞儿爱你

■北京 Psychoo

可能很多人不知道绿岸网络，但绝对很多人知道"越南妞儿"以及她代言的网游《蜀门Online》。所以这是一次成功的市场运作，因为比她漂亮的有很多，比她敢脱的也很多，但是越南妞儿却宛如携着一股"来吧阿宅，姐姐爱你"之风般"温暖"了网络。之后她真的在绿岸网络召开的发布会上，用中文说出"我爱中国玩家"。

有关"妞儿"

其实在使用这个标题前，我犹豫了好几天，因为我就是北京人，这个词儿从小耳濡目染，所以我知道"妞儿"这个词，虽然已经逐渐失去了原有的一丝不尊重，但似乎也没什么褒义。这就好像，你在一个挺高档的酒会上，看见一位身穿大漏后背晚礼服的妙龄少女，你一下被她吸引，似乎完全就是为此刻而生，之后三步并作两步来到跟前，在她略有惊诧的眼神前，微笑着说，"妞儿，跳支舞吗？"或者再说粗糙一点，"妞儿，给大爷乐一个"与"女士，给大爷乐一个"两句话，无论从气势上还是讨打程度上，都不可同日而语。

在发布会现场有人替我问了这个问题，越南妞儿的回答是："挺喜欢这个叫法，显得很活泼可爱。"虽然我不知道她的中文程度是不是真的可以理解这个词的含义，但这个回答确实让我豁然开朗。时代已经变化，就好像10年前的玩家都觉得现在的网游不算网游一样，当大部分人都认为"妞儿"这个词很正常时，那么它就是正常的，完全没必要纠结于词源词性什么的，未免过于酸腐和不知时事。既然网游的定义已经重写，我也就坦然地使用了这个可能在几年前不允许存在于杂志上的标题。

有关"代言"

其实"越南妞儿"严格意义上算不上《蜀门Online》玩家，根据她所讲，《蜀门Online》在越南举办了一次玩家选秀活动，被朋友告知后，"越南妞儿"觉得好玩，便上传了几张照片，没想到一下让大家"燃"了，中国总部这边觉得是个绝好商机，"越南"和"妞儿"这两个元素结合在一起便形成了一个超强AE魔法。前不久韩国某游戏公司也把她请去拍摄了不少视频，现在还珍藏在我的电脑里。

这次代言，最关键的就是"越南"俩字。起码对于我来说，对越南的了解，完全不如对美国、日本、欧洲的了解，美国有好莱坞，日本有动漫，欧洲有英法德，当然谈不上什么"深入了解"，但起码能听出美式英语和英式英语的区别，去Acfun看《星间飞行》也算知道出处，但对越南确实是知之甚少，如果突然问我你知道越南什么？第一时间我只能冒出两个答案：对越自卫反击战和前阵网上热炒的"去越南买媳妇"，请原谅我的无知，但我觉得我这个档次绝对可以代表大多数玩家，所以"越南"两个字本身就是一个卖点。

那么针对这种"异国情调"，厂商的市场方案也就有的放矢，比如在发布会上"越南妞儿"就不停用中文说出"你好""谢谢"，还唱了一首中文歌，而且根据我的观察，她英文水平颇高。

当然，最让我觉得内涵的，还是那句"我爱中国玩家"，厂商不爱你，女同学不爱你，专家教授不爱你，但是"越南妞儿"爱你。

Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City

横行霸道——自由城之章

预计发售日：
2010年3月30日
■湖北 蚕宝宝

■《自由城之章》或许将为GTA4画上圆满句号。

Rockstar Games突然宣布，Xbox 360上限时独占的千万级大作《横行霸道Ⅳ》的“资料片”——《自由城之章》将于今年3月30日登陆PC和PS3平台。其实《自由城之章》是之前两个独占DLC——《失落与诅咒》（The Lost and Damned）和《托尼之歌》（The Ballad of Gay Tony）的合集。这两款DLC在剧情上是对GTA4原作的补完，所以在场景上没有多少变化，期待全新地图的玩家们可能要失望了。

失落与诅咒

在《失落与诅咒》这个DLC中，玩家扮演一位飙车族的副首领Johnny Klebitz。虽然角色不同，但故事发生的时间与Niko的剧情是平行的（在Niko的剧情中，有一个任务需要Johnny去协助Niko完成），这也是DLC与原作仅有的联系。《失落与诅咒》其实具有自己的特色，无论是枪支、车辆还是游戏内容都与原作截然不同，玩家在《失落与诅咒》中的体验可以说是全新的。

由于故事是以飙车族为核心，因此游戏中出现大量需要骑摩托车的内容，Rockstar为此增加了摩托的种类，并针对车辆的操控做了调整，让玩家能享受到摩托飞车的快感。此外，Johnny有帮派的支持，在任务进行时总有许多同伴在他身旁，相反Niko经常是独自行动。《失落与诅咒》的多人游戏模式也加入了相应的新内容，比如“孤狼摩托车手”（Lone Wolf Biker）模式有点孤胆英雄的意思，每个玩家独自作战，对抗游戏中的其它玩家，杀死目标车手的玩家将会成为新的孤狼摩托车手，直到规定游戏时间耗尽。


战争大片的味道越来越浓了

为了贴合Johnny的故事，Rockstar为游戏画面增加了颗粒效果（Grain Filter），这通常用来表现怀旧电影片段，用在DLC中则让自由城看起来十分灰暗，好似被灰黄的迷雾所笼罩一般，尤其是下雨的晚上更是如此，让人感觉无比压抑。如果你不喜欢这种效果可以在选项中关掉，但Rockstar这么作自然是别有用心的。

虽说Johnny是飙车族“失落”（The Lost）的二当家，但由于老大Billy此前在戒毒所中康复治疗，所以Johnny一直以来都是帮内大小事务的实际掌权人。在故事开始，Billy完成康复治疗回来，打算重新接手失落帮。可Billy一归位就操起贩毒的老本


《失落与诅咒》的自由城看起来十分灰暗


赌必赢、假首饰……自由城唐人街上的招牌总是那么有内涵

英文名：Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City　本刊译名：横行霸道——自由城之章
游戏类型：动作　制作：Rockstar North　发行：Rockstar Games　期待度：★★★★


不同于Niko，Luis一开始就是个有钱人


Tony无坚不摧的坦克车


夜店是个放松的地方，管理起来就没那么容易了……


在Luis强大武器库的支持下，飞机只是活靶子


飞机虽然是活靶子，可开着直升机出去乱打对Luis来说却是家常便饭

行，而且只知道蛮干，造成Johnny的强烈不满，他认为可以用更聪明的方式管理帮会，而不是走回火并的老路。但不要以为Johnny剧情将走上弃恶扬善的调调——虽说GTA系列的故事一向都很阴暗，Niko的处事方式也不怎么光彩，但他有自己的原则和底限，玩到最后你甚至会有点喜欢这个率直的家伙。Johnny的个性实在让人喜欢不起来，随着游戏进行，你会发现他从头至脚就是个混蛋，他就像失落帮里的其他人一样无恶不作，只是稍微聪明一点罢了，你甚至会讨厌操纵这个角色游戏。颗粒效果渲染了抑郁，也呈现了GTA系列一贯出色的地方——你需要面对无可逃避的真实。

托尼之歌

不同于上一个DLC的灰暗风格，《托尼之歌》的故事要轻松得多，甚至有点嬉皮的味道，这从游戏的名字就可以看出。《托尼之歌》的主角是Luis Lopez，一个来美国讨生活的多米尼加移民，这一点很像原作的Niko。但不同的是，Luis在自由城最受欢迎的夜店工作，夜店的老板就是城中最富有的商人——Tony Prince（别名Gay Tony）。Tony对Luis很关照，也有意培养他，所以Luis衣食无忧，既不像Niko要为金钱奔波，也不需要如Johnny那般在困境中挣扎。游戏中的大部分任务都发生在自由城的Algonquin地区，也就是现实中纽约最繁华的曼哈顿。

看到这你也许会问，那为何DLC叫做“托尼之歌”而不是“路易斯之歌”呢？这就是Rockstar创始人（同时也是GTA系列剧本作家的Houser兄弟）的高明之处。《托尼之歌》其实是以Luis的视角来叙说Tony这个传奇人物的故事，因此更具剧情张力。在游戏中，Luis所做的一切几乎都与Tony紧密相联，而在这个过程中，Luis的光辉无可避免地被Tony所掩盖，Luis的生涯就是大人物阴影下小人物的典型写照。

不管怎么说，Luis也算个有钱人，他的家当比起Niko或Johnny来要眩目得多。首先，你可以开着私人直升机更快地到达任务地点，然后来看看Luis的武器库吧：新增的轻机枪P90几乎所向披靡，任何胆敢挡在你面前的敌人都被无情地扫荡出局；一把可以装填镇爆炸弹的霰弹枪，足以炸飞任何车辆和飞机；还有便利的遥控炸弹，无论炸毁警车还是用来毁灭犯罪现场都十分好使。你甚至还有一辆本是警察用来保护城市的坦克。当然到了你的手上就变成一件无坚不摧的利器，唯一的缺点就是不适合来“把妹”……

《托尼之歌》中也有丰富的支线任务和各种挑战任务，在完成任务时还会获得系统给出的分数。夜店也增加了相应的戏份，除了主线任务都是在此展开，在夜晚的闲暇时光玩家还可以光顾此处，挑战各种小游戏，或者跟漂亮妞儿共舞。你甚至可以担任夜店的经理——听起来似乎很有趣，但实际上很无聊，这意味着夜店里的小麻烦，比如醉酒闹事等，都需要你事必躬亲。

《失落与诅咒》和《托尼之歌》的游戏时间大约为20小时，如果要算上大量的分支任务以及联网内容就无法计数了。当玩家将这两个DLC的单人模式通关后，自由城的故事才算正式划上句号。P

苍翼默示录

预计发售日：
2010年3月19日

■上海 S.I.R

■日本人气No. 1的对战格斗游戏将掀起PC上的风暴！

进入21世纪后，原本名不见经传的ARC System Works利用Naomi基板制作了一款名为《罪恶工具X》（Guilty Gear X）的对战格斗游戏。凭借其超华丽的图像效果、先进的系统理念、个性十足的角色设定以及奇异的世界观，为原本已渐入泥潭的2D格斗市场打了一针强心剂，并带来一次大洗牌。配合接连不断的续作与修正版，“罪恶工具”系列将人物间的平衡性调整到了极为细致的程度，终于成为日本新生代格斗游戏中无可置疑的人气之王。《苍翼默示录》是ARC System Works在“罪恶工具”系列的最后一作Accent Core问世两年后，倾尽全社心力制作的次世代全新作品，目前它已顺理成章接替了《罪恶工具》在日本的地位，登陆家用机后也在世界范围内受到空前好评……这款《苍翼默示录》究竟有何过人之处呢？

魔道之战

不知何时，被称之为“黑兽”（Black Beast）的怪物突然出现在人类的面前。它拥有绝对压倒性的力量，人类的毁灭只是时间问题……就在这时，世间出现6位英杰。他们将世代传承的古之力“魔术”与人类现有的科学进行融合，完成了万能之力“术式”（Armagus）。得到了新的力量的人类与六英杰并肩作战，展开了对抗黑兽的反击战。在激烈的战争后，终于将黑兽打倒……史称“第一次魔道大战”。

为了管理在大战中制作的记载“术式”的魔道书，人类成立了“世界虚空情报统制机构”（Novus Orbis Librarium），没想到带来的却是严酷的独裁。对统制机构不满的人们在伊卡鲁加联邦（Ikaruga）爆发了内战，即“第二次魔道大战”。战后的结果是内乱被平息，统制机构对任何反抗的人均以血腥的镇压。然而数年后，相当于一个军团级别的统制机构支部却被一个名叫拉格纳（Ragna）的人接二连三地毁灭。2199年冬，在新年的庆典中，被冠以“死神”（Grim Reaper）之名的拉格纳出没于13阶层都市“迦具土”的情报不胫而走，统制机构为买拉格纳的人头而四处张贴悬赏令，各地强者为了高额赏金，也为了他所携带的魔道书而聚集在13阶层都市，其中不乏统制机构派出的刺客……至此《苍翼默示录》的故事正式展开。



选人画面很像《罪恶工具》，玩家用一个浮标来选择自己的角色



家用版新增的故事模式，各个角色粉墨登场，揭开隐藏的秘密

基本系统

本作的基本系统与“罪恶工具”系列十分相似。基本按键为4个，分别为轻攻击、中攻击、重攻击和D能力键。角色下方有两段的气槽，很多系统都围绕消耗的气来展开，消耗50%即

英文名：BlazBlue: Calamity Trigger　本刊译名：苍翼默示录　游戏类型：格斗
制作：ARC System Works　发行：Aksys Games　期待值：★★★★



“血刃”拉格纳
Ragna the Bloodedge

本作主角“死神”拉格纳，SS级统制机构反逆者，持有强大无比的“苍之魔道书”，拥有有史以来最大的悬赏额。他对统制机构极端厌恶，誓要毁灭这个独裁机构。拉格纳的招式多为大开大阖的突进技，大范围近接攻击，与其人的性格一样十分豪迈。专属能力为“噬魂剑”。他在发动与D键有关的招式时会吸取敌人的体力，化作自己的生命值。其D键超必杀技“嗜血科因”更可以大量恢复体力。是个易用且强力型的角色。



琴恩·如月
Jin Kisaragi

如同副主角一般的琴恩为统制机构四师团所属的军人，军阶为少佐。他由于伊卡鲁加内战的杰出表现而被奉为英雄。一直以任务优先的他却突然间不顾命令来到迦具土市，因为他的真正身份其实是拉格纳的亲弟弟！琴恩拥有突进技、对空技、强力飞行道具以及灵活的动作。是典型的均衡型角色。任何人都可以很快上手。专属能力为“零刀”，用D键发出的技与必杀均可让敌人冰封，一时间无法行动。可以利用此特性展开连续的进攻。



诺爱儿
Noel Vermillion

诺爱儿是琴恩的副官，同属统制机构四师团。她是在伊卡鲁加内战中被保护的少女，边境弱小贵族的后代。虽面貌冷酷，其实是不善交际的缘故，对仅有的家人和朋友看得很重。她为了追踪琴恩而来到迦具土市。诺爱儿虽持有两把醒目的巨大手枪，但发炮距离大多很近，其实更擅长中近距离作战。专属能力为“连环左轮”，D键发动后周身会带有残像，可使用最大5段派生的连续技，根据输入的不同，组合也千变万化。是个擅长连续压制，打乱对手防御的角色。



帝卡
Iron Tager

帝卡属于第7机关，是拥有“赤鬼”（Red Devil）恐怖称号的半人半机械（TR-0009）。他原本是发往伊卡鲁加内战的军人，由于受重伤被实行改造手术，改造前的记忆也随之失去，追踪拉格纳的原因尚不明确。帝卡的攻击方式与他的外表一样，行动迟缓但破坏力惊人，当然大回转系投技也是必不可少的。其专属能力为“伏特战士”，蓄满力后可以发出磁力炮，被打中的敌人即带磁性，会被帝卡的投技给吸收过来，改变了以往投技只能近身发动的特点。



桃儿卡卡
Taokaka

如小猫一般的桃儿卡卡外表十分奇特，其实是迦具土市地下居住的“卡卡”族天真烂漫的少女，由于人类对地下的开发，她为求得族人的生存空间而奔走。桃儿卡卡使用藏在袖中的钩爪战斗，其行动十分迅速敏捷，与之相对的是单发攻击力比较低。其专属能力为“神速之舞”，能够以出其不意的速度瞬间突进，打乱对手步调。配合其它必杀形成的连续技，真正爆发出的威力十分惊人。超杀“几乎变成两只喵”可以制造数个自身的镜像，且均带有攻击判定。



雷琪儿
Rachel Alucard

虽然是少女的模样，但是雷琪儿的真身为吸血鬼族，拥有不死之身。与其优雅外表相反的是，其实是个性格十分奔放的女孩，她因为忍受不了住在城堡里的寂寞而出门。雷琪儿的主力攻击方式为多种类的设置道具，比如插在地上的雷杖、延迟发动的雷属性青蛙，具有很强的封锁能力。专属能力为“幻风”，可以随意地控制风向，虽然没有直接的攻击力，但可让对方前进速度减缓或加快，把握不住立回的时机；同时还可以用风来改变飞行道具的抛物线等等。



亚拉酷泥
Arakune

不定型怪物，被悬赏对象。曾是天才炼金术师九重的弟子，但由于对真理过度追求，肉体接近"境界"而失去了人类姿态与理性。为了维生，它只能不断捕食人类和"卡卡族"。这团烂泥状生物战斗风格十分诡异，普通技难以掌握，必杀有瞬间移动、隐身等迷惑类招式。专属能力"绯红魔虫"是所有角色中最可怕的，对手被D键技打中后周身会缠上烙印，烙印过程中，亚拉酷泥按任何键都会招不同的飞虫攻击敌人，与此同时自身还可以自由行动，让人不寒而栗。



莉琪
Litchi Faye-Ling

莉琪是迦具土市繁华街上的一名医师，是出身于上海的中华美女。她心地善良，但其实是亚拉酷泥曾经的同伴，真正目的是为了找寻恢复亚拉酷泥身体的方法。莉琪拥有十分优异的体术，在动作的灵活性上也很占优势，并能控制棍棒打击敌人。专属能力为"万天棒"，可以将随身的棍棒自由地设置与释放。常常能够攻人不备，并且有时也可以与本体一起压制，可以独当一面。与D键相关的必杀技也很多，使出后均可顺带设置棍棒，将其能力溶入于无形之中。



卡路路
Carl Clover

卡路路与巨大人偶"妮梵娜"（Nirvana）一起行动，解决了很多在各地闹事的重犯罪者。他为救助自己的姐姐必须得到苍之魔道书，听到拉格纳的情报后立马开始追踪。卡路路本体很弱，必杀技少而威力低，似乎没什么优点，但专属能力"自动傀儡"却很大程度上弥补了自身不足。玩家在操纵卡路路的同时，还要控制妮梵娜来协同攻击。由于需要压、松按键来回切换操纵，因此是所有人物里上手难度最大的，但掌握后妮梵娜可以爆发出比本体更强的实力。



邦哥
Bang Shishigami

邦哥是在伊卡鲁加内乱中失去故乡的忍者一族的首领，为人讲义气，重感情，并有很强的正义感。他带领同胞们躲进了迦具土市的下层，以图再起的机会。邦哥的风格十分豪迈与且迅猛，使用的飞行道具也很快，只是相比其它角色有残弹限制。专属能力为攻防一体的"燃烧之心"，其D键技有霸体效果，打中后画面会依次出现"风""林""火""山"4字，打满4下后便可发动风林火山技，邦哥的移动会变成冲刺，十分难以捕捉，可以痛快地玩弄对手。



白面
Hakumen

击败黑兽的六英雄首领"白面"，在打倒黑兽后不知被谁封印在了"狭间"，80年后被炼金术师九重干涉而重生。他只为消灭"恶"而行动，能力大半留在了"狭间"，因此只能发挥两成功力，但依旧有压倒性战力。作为Boss，其战斗风格与其他人十分不同，攻击判定范围大、出招慢、单发攻击力巨大，难以形成连段。专属能力是当身技"斩神"，分上段和下段，超杀当身更可全方位格挡攻击。气槽可以自动上涨，但发出任何必杀都要消耗一定数量的气。



ν-13
ν-13

身份不明的少女，本作的最终Boss，量产型兵器"从云"最初的完成体，无论行动还是人格均机械化，但由于她克隆的是拉格纳的妹妹纱亚，所以面对拉格纳时感情十分丰富，无论如何都想与拉格纳在一起。ν的实力不负最终Boss之名，十分强横。她以飞行道具与突进技为主，并可形成限制对手行动的重力场；普通技也判定很广。其专属能力为"剑之召唤师"，可以从敌手周围召唤出各种剑进行攻击，将其封锁于一定距离之外，也可当做浮空连段时的接续手段。



琴恩的能力可以直接冰封对手，但如果左右摇动摇杆的话可以快速挣脱



拉格纳十分擅长突进技，图中的红光即是他的吸血能力



诺爱儿的能力“连环左轮”可以自由地以各种连携方式压制



邦哥的D技已经打满了风林火山四字，正准备以高机动翻弄对手!



帝卡让对手带上磁性后，以大回转直接将对手吸引至手上抓投



莉琪可以在招式发动中顺便设置万天棒，打法十分流畅



最终Boss——ν-13与雷其儿均为道具型角色，图为限制对手行动的重力场

可发出超杀。个别角色也有需要使用25%气的必杀技。

除此之外，游戏还有《罪恶工具》里引入的强制取消，即消耗50%气用来取消任何动作，以让原本接续不上的连续技得以成立，或在误发大破绽技后有挽回的机会。当然，完全防御也依然健在，只要付出气槽不断消耗的代价就能在防御时完全不受对手伤害。而“罪恶工具”系列Slash里的Burst系统也以Barrier Burst的形式保留了下来——四键齐按即可在任何情况下炸飞对手，解脱困境。但其代价是会让自身陷入Danger状态，受伤害后损血增多并无法使用完全防御。在血槽下方还存在着一条崩防槽，当角色不断防御后此槽会不断减少，最后防御崩坏，需随时注意。

角色与专属能力

与《罪恶工具》十分类似，《苍翼默示录》也选择了魔法与科技并存的幻想世界为背景，创造出了一票个性丰富的角色，他们或帅气或怪异，甚至带有那么一丝恶趣味。角色的战斗方式也千变万化，超出了一般格斗游戏的设计思路，玩家操纵的人物不仅从外表上更从内在中体现出不同的风格。《苍翼默示录》在《罪恶工具》的基础上更进一步，单设一个D键来对应角色所拥有的专属能力，成为这款游戏的最大特色（各角色的背景、特性与专属系统的详细介绍参见前两页）。

系列作品

“苍翼默示录”系列虽然是首次登录PC，但其实已经有两部作品问世了。第一作“BlazBlue: Calamity Trigger”于2008年11月20日在街机登场，2009年6月25日发售家用机版本。其续作为“BlazBlue: Continuum Shift”，于2009年11月20日发售街机版（近期所谓的PC版就来自这个版本）。我们在这里介绍的PC版《苍翼默示录》移植的是第一作“BlazBlue: Calamity Trigger”。

《苍翼默示录》无论从内在还是外在，均是近年来综合素质最高的格斗大作。其使用的Taito Type X2基板也令其能够直接跃上720p的高清输入。游戏美工为此特别加强了角色的点阵作画与动作帧数，工作量几乎达到了《罪恶工具》的4倍之多，3D化的背景也使用了很多卡通化的修饰效果，令其与2D前景相得益彰。P

DRAGON AGE ORIGINS AWAKENING

龙世纪——起源：苏醒

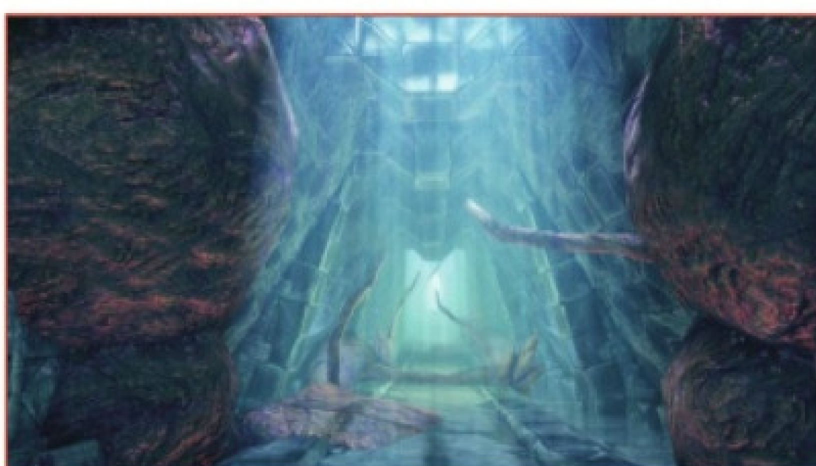
预计发售日：2010年3月16日
■上海 Jump

■新技能、新队友和全新的敌人构成了瑟达斯大陆新的冒险篇章。

近年欧美RPG最负盛名的集大成者，拿奖拿到手抽筋的《龙世纪——起源》，除了保持每月推出一部DLC的高效更新外，首部正式资料片《苏醒》（Awakening）也将在3月份上市了，这效率同样也是高到不行……在新资料片中，灰卫将在名为阿玛兰西恩（Amaranthine，意为“永不凋谢之地”）的土地上继续与黑暗种和未知的威胁战斗。更高的人物等级上限，新技能、新队友和全新的敌人构成了瑟达斯大陆新的冒险篇章，届时玩家将能体验到更史诗的战斗和更黑暗的剧情。

威胁并未退去

《苏醒》的剧情将承接《龙世纪》故事的结尾，灰卫在与大恶魔的最终一战中取得了胜利，大恶魔被灰卫杀死，围攻费尔丹王国的枯萎天灾大军也作鸟兽散，暂时退却了。玛瑞克国王的私生子，同时又是战胜了大恶魔的英雄，灰卫阿里斯特（Alistair）正式登上了王位，稳定了费尔丹王国的政治，也使得灰卫在费尔丹赢回了久违的重视。在这片久经磨难的土地上，似乎一切都开始向好的方向发展了。


更多的地城，更多的Loot

玩家扮演的灰卫主角在枯萎战争结束后领导了王国的灰卫分部，并开始着手于灰卫组织的重建。然而与此同时，在费尔丹王国北部的一个叫做阿玛兰西恩的地区里，奇怪的谣言开始流传，阴影仍然笼罩在大地之上，邪恶的生物到处袭击无辜的住民。

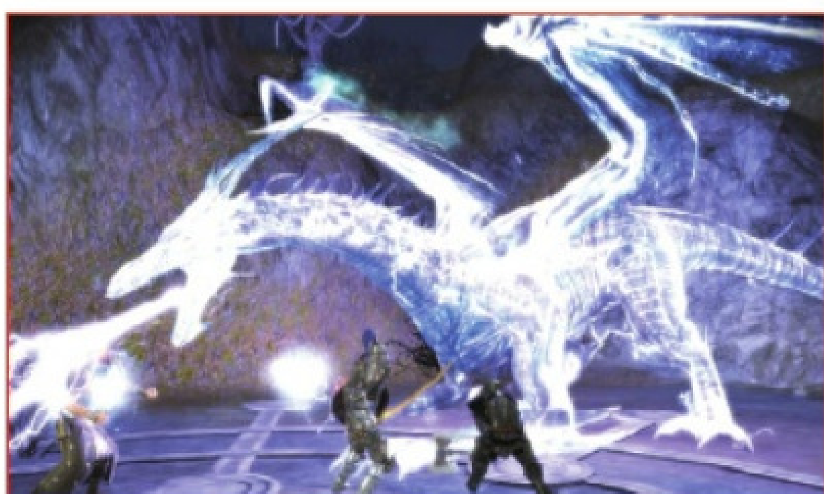
作为灰卫指挥官，主角前往阿玛兰西恩进行调查，却十分吃惊地发现黑暗种仍然在当地肆虐。根据以往面对的枯萎天灾的经验，大恶魔被杀死后，失去领导的黑暗种都会逃窜回幽暗曲径里隐藏起来。但这一次的情况截然不同，黑暗种并没有退回到地底，而是继续在地面进行着邪恶的勾当。一般来说，黑暗种都是些智能低下、不会思考也不会说话，只会野蛮作战的人形生物，它们仅仅依靠本能和大恶魔的意志连接在行动。然而在大恶魔被击败后，黑暗种仍然保持着高度的组织性。令人毛骨悚然的真相是，一名具有高度智能，有着独立思维甚至能用语言与人类交流的黑暗种出现了它们之中。这名从未有过的智能黑暗种似乎就是隐藏在这些新的威胁背后的黑暗正体，它名叫“建造者”（Architect），正是他在大恶魔倒下后维持了黑暗种的群体意志，并


建造者有着高度的智能，他的装束和言语让人对他的来历有了种种好奇


黑色沼泽女王的身姿

英文名：Dragon Age Origins－Awakening　本刊译名：龙世纪——起源：苏醒
游戏类型：角色扮演　制作：BioWare　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★


“女王”和“公主”一样不是个有趣的称谓，黑色沼泽女王的真身是一头鬼龙


对不起，我的队友……与鬼龙的战斗将相当困难，特别是在它吐息的时候


上古遗迹在阿玛兰西恩随处可见，其中的秘密则需要玩家来亲自探索


更加艰难的战斗在资料片中比比皆是

指使它们继续留在地表上。建造者的出现颠覆了人类对黑暗种和枯萎天灾的认知，由教会撰写的关于黑暗种和大恶魔的历史也许都是胡说八道。

《龙世纪》第二部官方小说《召唤》（The Calling）正是有关这名神秘的建造者故事，小说和游戏的剧情并没有直接的联系，感兴趣的玩家可以先通过小说来熟悉一下这位未来资料片中的头号反派角色。

可以期待的新冒险

资料片和DLC最大的不同在于，前者能够改变整个游戏的架构。在《苏醒》中，游戏人物的等级上限将提高到35级左右，新技能和新天赋将能够带来战斗模式和战术应用的变化，制造专业也得到了强化，更多的辅助道具也使得战斗更有乐趣。

原作角色引入是BioWare游戏的传统，在《苏醒》引入原作角色的存档后，就可以方便地继续灰卫的冒险，角色的等级、装备和技能都将继承。值得一提的是，要使用旧有玩家角色开始《苏醒》的故事并不需要完成原作的整个故事。根据原作中玩家所作出的不同选择，《苏醒》世界中的剧情发展和人物关系也都不尽相同。虽然阿里斯特登基是官方剧情，但如果玩家在原作中做出了不同的决定，送不同的人物上王座，产生的不同结果都会影响到《觉醒》里的故事。玩家在原作中选择的人物出身背景也会继续在《觉醒》中发挥作用，比如人类贵族出身的玩家，会因为自己高贵的血统而在其他贵族面前获得更多的发言权。如果玩家引入了一个低等级人物或干脆决定建个新人，那么初始人物的等级将会在18～20级之间，以适应资料片的战斗强度。此外，还有全新的“奥莱指挥官”的身份供新建角色的玩家选择，选择该背景的玩家将扮演一名来自西方邻国奥莱的灰卫指挥官，在枯萎天灾入侵之战后来到费尔丹王国，接替在原作战斗中牺牲的“前玩家角色”的指挥权。假设邓肯（Duncan）和玩家角色双双在对抗枯萎天灾的战斗中牺牲，而阿里斯特又登上王位的话，灰卫总部这样的安排的确也是合理的。但玩家的队友角色们不见得会认同这位外国指挥官，特别是考虑到费尔丹王国和奥莱之间的历史宿怨，奥莱指挥官的角色在资料片中也许会额外遭遇一些战斗之外的挑战。

新队友，新敌手

至少有一名前作角色将加入玩家在《苏醒》中的新队伍，继续与灰卫并肩作战。虽然尚未公布具体将有几名新队友加入到《苏醒》的冒险中，但制作方承诺，所有的新队友都将“有非常饱满的性格和足够出彩的表现”。某些队友也许在初见之时让玩家产生熟悉的感觉，但随着剧情的深入，每一名新队友都将展示出十足的个性。原作中玩家与队友的互动以及队友之间的关系细节设定受到了好评，在资料片中，制作组还将进一步挖掘非玩家角色之间的互动，所以当你看见一位男性队友在追求一名女性队友时不断闹出笑话，甚至两名队友争风吃醋请千万不要惊讶。

在阿玛兰西恩将会发生更加史诗的战斗，玩家的队伍将会遭遇更凶暴、更狡猾的敌人。细心的玩家会发现《苏醒》包装盒上的血迹图形从《龙世纪》的血龙变成了某种多足怪物，这是玩家在资料片中将遭遇的敌人“子民”（Children）。除此之外，鬼龙（在官方网站上已经有了一段挑战鬼龙的演示视频）、地狱火傀儡和由建造者率领的新生黑暗种都将在资料片中等待玩家的挑战。新地城、新装备、新战斗，你是否已经迫不及待了呢？ P

SUPREME COMMANDER 2

最高指挥官2

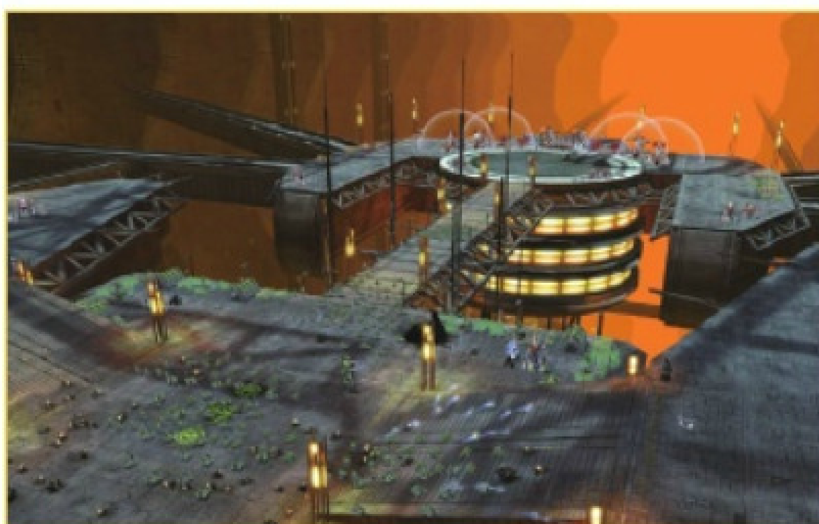
预计发售日：
2010年3月5日
■广东 神之影

■焕然一新的《最高指挥官2》，是新的起点还是滑向雷作行列？

欧洲知名游戏媒体Eurogamer近日对《最高指挥官2》的主设计师克里斯·泰勒（Chris Taylor）进行了采访，双方针对“创新”的话题展开了精彩对话，期间还拿出暴雪和《星际争霸Ⅱ》做反面教材。Eurogamer认为，暴雪的做法是对的，确实不应该轻易放弃《星际争霸》的原有设定；泰勒则表示这是一把双刃剑，一旦韩国人不喜欢这样的《星际争霸Ⅱ》，那么《魔兽争霸Ⅳ》的创新就势在必行，这是泰勒第一次在媒体上评价自己的老对手，同时也在强调自己的创新理念。因此，泰勒的最新游戏《最高指挥官2》给我们留下了一个很深刻的印象，那就是创新！

定位的创新

“一款需要3年后才能顺畅体验的游戏”，这是大家对《横扫千军》《最高指挥官》的讽刺或是赞美，相信每个玩过这两款游戏的玩家都会有此感触——蚂蚁爬行般的移动速度、漫长无奈的等待过程，游戏到了后期简直就是煎熬，只因大家的电脑无法处理数以千计的单位。这种超前的硬件要求，也开始让泰勒有所反思，为


看得出，《半神》化的趋势非常明显

什么自己的游戏老是叫好不卖座？无奈的泰勒只能对《最高指挥官2》重新定位，最终放弃了坚持多年的高端理念，把游戏用户定位为低端用户，让更多的人能够顺利玩上这款游戏。

为此，泰勒和他的程序员不惜重写引擎代码，把单位运算方式从原来的单个处理改为现在的分组处理，大大减轻单位运算的资源消耗。同时，泰勒也对原有的细节效果进行了优化，例如水面折射效果、全局光照效果、单位寻路算法等等，甚至史无前例地减少单位的多边形数量，这一切都是为了降低游戏的配置要求。每次向媒体展示，泰勒总要拿出自己的测试效果炫耀一番，“看，1920×1080的分辨率、8倍AA、16倍AF，这可是几年前的老机器测出来的”（当然你也可以说诞生了次世代上最难看的一批官方游戏截图）。不仅如此，泰勒还对《最高指挥官2》的操作界面进行了一次“瘦身”，你可以看到一个比以往都要干净的操作界面，细小简单的操作栏、寥寥无几的操作选项，据说这些改变也是为了照顾新用户，让他们更直观地享受战斗场面的壮观激烈。


单位数量减少了，但壮观场面依旧存在


火焰喷射器，“铁血”和异形都不会喜欢

英文名：Supreme Commander 2　本刊译名：最高指挥官2　游戏类型：即时战略
制作：Gas Powered Games　发行：Square Enix　期待度：★★★★


地球联盟是保留派系，但单位也不小的变化


塞布兰族暂时看不出有什么变化


万古启示派是新派系，但风格跟原有的万古阵营区别不大


现在遇到这种场面，估计电脑也会很流畅



这是一张Pre-Alpha版的带界面实际游戏截图，可以看出操作栏很明显简化了很多

剧情的创新

不同的种族势力拥有各自的战役结局，这是我们对即时战略的惯性理解，但泰勒却通过《最高指挥官2》告诉我们，RTS不一定要墨守陈规，不同的种族势力可以拥有同一个战役结局。跟以往一样，《最高指挥官2》依然拥有3个派系，分别是地球联盟（UEF）、塞布兰族（Cybran Nation）和万古启示派（Illuminate），其中的万古启示派是代替万古阵营（Aeon）新登场的派系，无论哪个派系，依然拥有各自的单人战役，且每个战役还是6个关卡。跟以往不同的是，3个派系的战役并非往3个方向发展，而是完整衔接在一条主线上，这也意味着3个不同的派系战役拥有同一个结局。

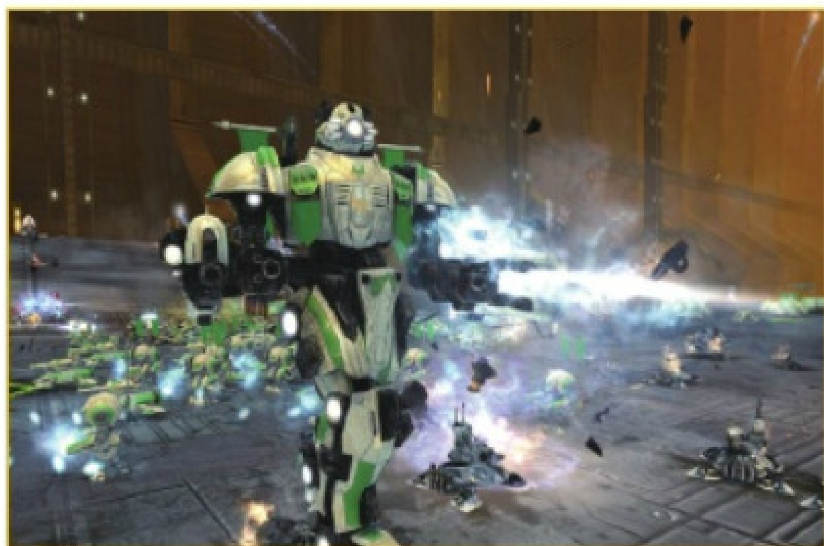
值得一提的是，此次的《最高指挥官2》比较注重剧情细节，不再对3个派系的冲突费尽笔墨，而是重点突出人物之间的人际关系，这种转变没准受到过Square Enix的影响——他们注重画面剧情也是众所周知的。因此，地球联盟战役则讲述了陆军指挥官马多克斯（Maddox）跟一名装甲指挥单位（ACU）机械师的故事；塞布兰族战役着重描写最新型号的半机械人伊凡（Ivan）跟他的“父亲”贝克曼博士（Dr. Brackman）；万古启示派战役则讲述了兄妹两人如何争权夺利，妹妹甚至为了恢复万古阵营的统治而起兵造反。

这种人际关系的刻画，使游戏剧情更富有深度。为了突出故事的连续性，《最高指挥官2》的背景设定在前作资料片事件结束的25年后，3个派系经过瑟拉芬（Seraphim）一役，继续依靠同盟政权“钢铁联盟”（Colonial Defense Coalition）维持宇宙和平，但是好景不长，新上任的总统遭遇暗杀，这也成为新一轮宇宙大战爆发的导火索……

种族的创新

我们还记得，在前作资料片的剧情中，万古阵营有三分之二的部队投靠了瑟拉芬族，这导致万古阵营从此一分为二：仍然效忠于公主的残余部队组建成万古启示派，声称自己才是正统继承者，他们在公主的领导下，试图夺回万古阵营的最高统治权。按照这样的设定，《最高指挥官2》维持了原有的三派系设定，让新崛起的万古启示派名正言顺地取代原有的万古阵营，这次“分家”也导致万古启示派的科技深受影响，他们甚至失去了海军部队。

对一款海陆空全方位作战的即时战略来说，任何种族势力的海陆空单位都是不可或缺的，这也是游戏平衡的最好体现。令人不可思议的是，这次的《最高指挥官2》将打破所谓的“平衡理论”，让这种看似不平衡的设定也能平衡起来。没错，万古启示派没有任何海军单位，仅有陆军、空军的他们如何获得制海权呢？依靠的是强大的两栖陆军单位，无论是坦克还是机械人，都拥有悬浮能力，它们不仅能轻松横跨海洋，对付敌方海军更是不在话下。不过，这种创新设定也给我们留下了一些疑问，例如借助声纳的探测，两栖单位能否攻击潜艇？效果又是如何？相信泰勒能给我们一个满意的答案。

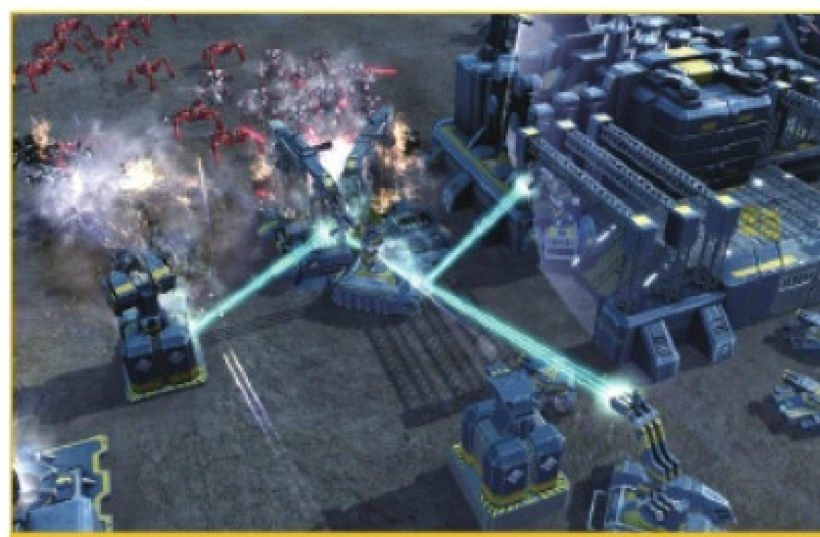

万古启示派的大型试验级单位——宇宙巨神


万古启示派飞碟也换了新造型，不知威力如何


万古启示派只能通过悬浮单位对付敌方海军


图中类似于蜗牛的单位是本作新增加的小型试验级单位


两个塞布兰族大型试验级单位可横扫一支部队


通过技能树的升级，储藏罐也有加农炮

系统的创新

RTS游戏拥有技能树系统并不是什么新鲜事，多年前的《英雄连》（Company of Heroes）就曾尝试过，但对一款传统RTS来说，技能树的应用却称得上是一次创新。也许是受到《半神》（Demigod）的影响，泰勒似乎迷上了角色扮演元素，打算在《最高指挥官2》将技能树进行到底。

在游戏中，你可通过战斗获得科技点数，也可通过花费资源直接获得，这些点数仅用于技能树的3种科技形式——启动、升级、解锁。通过研究启动科技，作战单位能获得更强的能力，例如E3试玩演示中的双管火箭坦克，第一次启动让炮管变长，第二次启动让炮管变成3根，第三次启动让坦克获得防空炮，泰勒认为这是一个变废为宝的方法，早期单位借助它能在后期不被淘汰。通过研究升级科技，作战单位能获得更多的攻击方式，例如可以给储藏罐增加一门加农炮，也可以给战舰增加鱼雷，还可以给指挥官增加喷射器，每种新型攻击方式都能带来意想不到的效果。通过研究解锁科技，则能生产小型试验级单位，例如地球联盟的AC-1000恐惧战机、塞布兰族的甲虫单位（Megalith Ⅱ）、万古启示派的蜗牛单位（Urchinow），据说这种小型试验级单位在《最高指挥官2》中多达25种，让大家在早期也能拥有强大的作战单位，无需像以前那样等到最后。

除了小型试验级单位外，其实大家更关心《最高指挥官2》会有哪些大型试验级单位，根据现有的视频，我们发现不少中大型试验级单位已经登场亮相，例如地球联盟的诺亚单位加农炮（Noah Unit Cannon），能将生产出来的作战单位发射到射程范围内的所有地方，即使中间隔着一个深不见底的悬崖；还有万古启示派的宇宙巨神（Universal Colossus），这是一个能够改变战局的超大型机械人；几乎每个派系都拥有三四个中大型试验级单位，它们在战场上的“横扫千军”也让战斗更加壮观。

创新还是倒退?

创新让《最高指挥官2》拥有不少新鲜玩法，同时也让《最高指挥官2》失去不少其它设定，例如资源布局的弃用，你无法像以前那样研究储藏罐的布局，来提高最大生产值；也无法研究发电机的布局，来降低工厂的最大消耗值。最令人不解的是，作战单位遭到大幅度缩水，从原来的300个减至现在的120个，难怪不少忠实玩家纷纷对《最高指挥官2》表示失望。

“多年来，我们一直在追求创新，如果为了创新而创新，游戏反而会倒退。”这是泰勒对创新的评价，那创新极多的《最高指挥官2》究竟是进步还是倒退？相信我们很快就能知道。

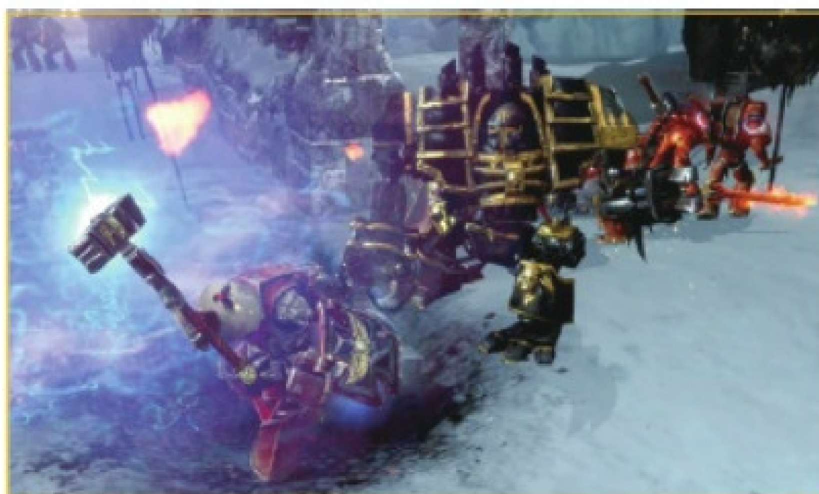
战争黎明Ⅱ之混沌崛起

预计发售日：2010年3月11日

■湖南 兔叫兽

■那些对锤粉而言相当诱人的因素似乎都会出现在《混沌崛起》中……

在我写这篇前瞻的时候，《战争黎明Ⅱ》已经发售近一年了，这款作品在新老玩家中都广受好评，可是令许多锤粉遗憾的是，前作中人气极高的势力——混沌星际陆战队没有出场！万恶的Relic自然不会放过这种骗钱的机会，在《战争黎明Ⅱ》发行了半年后，便宣布了资料片《混沌崛起》。现在《混沌崛起》的相关信息越来越多了，骗钱归骗钱，我们还是能感受到，无论单人剧情还是多人联机都有全新的内容！


突击终结者单挑混沌无畏机甲


你是否能对抗腐化?


威武的混沌无畏，更威武的浩劫重武器小队，看起来可以腐化一切


快来快来，投奔混沌之后便有帅气的斗篷和双近战武器呀！

投向诸神怀抱?

虽然《战争黎明Ⅱ》的多人联机部分广受好评，可它的单人游戏部分也曾被斥为“像刷副本一样无聊”，因为除了主线剧情之外，玩家大多数时间都在指挥着“胜利十一人”小队四处刷杂兵、刷Boss、刷装备。在被广大锤粉唾骂之后，Relic在《混沌崛起》的单人游戏中增加了多线式的剧情，玩家在游戏中的选择会潜移默化地影响游戏的结局——是抵挡住混沌之力的诱惑，坚定地捍卫人类帝国，还是投向混沌诸神的怀抱，获得不朽的生命与力量?

混沌诸神是战锤40K宇宙中最为强大的存在，他们的触手遍及整个宇宙，一切生物的情绪波动都会增强他们的力量。如果不能控制住自己的情绪，任由其肆意宣泄，那么即便是最忠诚的战士也会被混沌诸神控制，成为冷酷无情的杀戮机器。在《混沌崛起》中，混沌诸神的诱惑以“腐化度”这一数值量化表示。过度地沉浸于杀戮，使用一些禁断的法术或装备，都会提高血鸦战士们的腐化度，让他们从人类帝国的忠诚卫士堕落成混沌诸神的忠实仆从。

腐化度的高低将会影响到玩家的游戏进程。首先，这些走上堕落之路的角色将会获得一些新的技能；其次，腐化度较高的角色还能够使用被

英文名：Warhammer 40000: Dawn of War II – Chaos Rising　本刊译名：战锤40000——战争黎明Ⅱ之混沌崛起　游戏类型：即时战略　制作：Relic　发行：THQ　期待值：★★★★


“80级橙色装备”地狱之刃!

混沌之力侵蚀强化的装备。最重要的是，极高的腐化度会改变游戏的结局，让血鸦战士们走上堕落之路——为什么要膜拜一个躺在棺材中的活死人，为他鞠躬尽瘁？为什么不投靠混沌诸神，追求永恒的生命，追求恶魔的力量？


捕食者坦克对混沌捕食者，注意左边那辆捕食者坦克装备的是双联激光炮

堕落之路

玩家们在游戏中面临的对手早已选择了这条堕落之路——每一名混沌星际陆战队员都曾和血鸦战士们一样，是人类帝国最坚定的保卫者。他们对混沌诸神献上了自己的忠诚，也换来了混沌诸神的慷慨馈赠：陆战队的指挥官们成为混沌领主，在近战中具备压倒性的战斗力；无畏机甲被混沌侵蚀，变成一台狂暴嗜血的金属巨兽；智库馆员被赐予了邪恶的巫术，成为混沌巫师。当然，最为恐怖的力量来自于混沌诸神的恶魔仆从——血神寇恩（Khorne）将会派



灵族新兵种：幽魂卫士 Wraithguard

背景：由于衰亡中的灵族不可避免地遭遇了严重的兵员短缺问题，因此对灵族人而言，死亡并不意味着战争的终止。在先知们的指引下，那些业已逝去的灵族战士可以脱离无限的轮回，将自己的灵魂寄宿在灵石之内。通过灵石，他们可以操纵幽魂卫士，保卫尚在人世的同族。在以极其惨重的代价击退了虫巢舰队之后，即便是曾经繁荣昌盛的灵族方舟伊扬登（Iyanden）也不得不依赖幽魂卫士和幽魂领主作为自己部队的主力。

简介：幽魂卫士是一种装备了强力近程武器的重型步兵，可是由于灵魂所看到的事物与常人所看到的不同，幽魂卫士的行动要比活人迟缓许多。灵族的战巫（Warlock）可以为幽魂卫士提供指引，加快他们的移动速度。可一旦战巫被敌人杀死，失去了指引的幽魂卫士就会陷入短暂的眩晕状态。

虽然幽魂卫士的外形与大型化的灵骨机甲幽魂领主有几分相似，然而这支3人小队更擅长对抗敌人的步兵。幽魂卫士使用的武器是幽魂炮——空间扭曲炮D炮的轻型化版本。虽然威力不及D炮，但幽魂炮不需架设就可以使用。在幽魂炮的轰击下，敌人的步兵小队根本不堪一击。更加锦上添花的是幽魂卫士的灵骨能力，在战斗的间隙使用灵骨能力，可以让幽魂卫士迅速地恢复生命值，以便尽快开始下一次战斗。

科技等级：2级。

特殊能力：

灵骨（Wriathbone）——加快幽魂卫士的生命值恢复速度，但整个小队也会暂时失去行动能力。

升级项：

战巫（Warlock）——在幽魂卫士小队中增加一名战巫，战巫可以通过幽魂视觉（Wraithsight）能力来提高附近的幽魂卫士的移动速度。

灵骨（Wriathbone）——使幽魂卫士获得灵骨能力，从而加快幽魂卫士的恢复速度。需要科技等级3。



泰伦虫族新兵种：暴君护卫 Tyrant Guard

背景：暴君护卫是一群活生生的巨型肉盾。它们庞大的身体被厚重的外骨骼和甲片紧紧包裹，轻型武器几乎无法对它们造成伤害，要放倒它们必须依靠重型武器的持续轰击。

简介：在《混沌崛起》中，原来的泰伦虫族2级兵种刽子手Carnifex将被暴君护卫取而代之。这群巨兽将会扮演真正的“肉盾”角色，以自己的身体来保护战略要地，或是重要的泰伦虫族单位。暴君护卫是一头行动缓慢的庞然巨兽，但在具备节点能力的生物的指挥下，它的行动速度会骤然加快。尽管暴君护卫最引人注意的是盾墙能力带来的生命值恢复与护甲加成，但它的破坏能力同样不容轻视。小看它的敌人定然会被它的冲撞能力撞得人仰马翻。

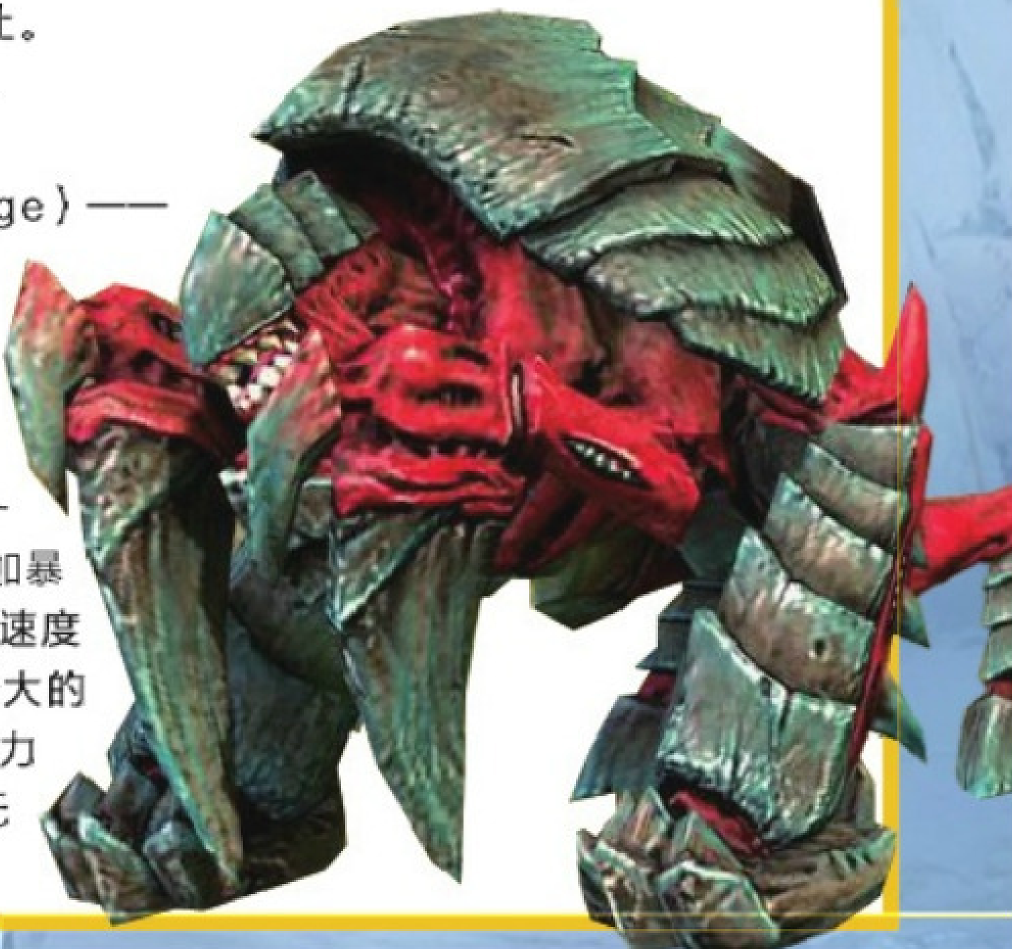
任何的保镖在用身体掩护目标时都会有短暂的犹豫，这是求生本能与保镖职责冲突时的必然结果。然而暴君护卫根本没有什么求生本能，它们存在的唯一目的就是保护泰伦虫族的暴君。一旦暴君遭到攻击，这些巨兽会不假思索地以自己的身体去掩护暴君，直到敌人被撕碎或是自己被撕碎为止。

科技等级：2级。

特殊能力：

冲撞（Rampage）——暴君护卫一头撞向指定地点，把挡道的一切都统统撞翻撞碎。

盾墙（Shield-wall）——极大地增加暴君护卫的生命值恢复速度与抗打击能力，但最大的缺点是，在使用该能力时暴君护卫本身将无法行动。





泰伦虫族新兵种：基因盗取者 Genestealers

背景：基因盗取者是精锐的肉搏型步兵。它们在近战中的表现只有4个字可以形容：快如闪电，即使是敏捷的灵族人在它们面前也要甘拜下风。

简介：基因盗取者的渗透能力给它们提供了很大的便利，只需在原地静止一段时间，这些沉默的猎手就会融入周围的环境之中，等待大意的敌人走进自己的伏击圈后再痛下杀手，充分发挥自己威武的肉搏能力。而更有意义的能力是肾上腺素爆发。首先，这个技能可以帮助基因盗取者恢复生命值；其次，这个技能可以缩短基因盗取者被敌人乱枪扫射的时间，让它们尽快地投入自己最擅长的肉搏战之中。进入游戏后期，撕裂之爪这个升级会极大地增强它们的肉搏能力，让它们能够对车辆造成威胁。

科技等级：2级。

特殊能力：

肾上腺素爆发（Adrenal Rush）——基因盗取者进入狂怒的状态之中，它的伤害能力和移动能力都获得提升，还能通过攻击敌人来恢复生命值。

升级项：

撕裂之爪（Rending Claws）——需要科技等级3，这个升级会显著地提高基因盗取者的肉搏伤害。



星际陆战队新兵种：智库馆员 Librarian

背景：智库馆员拥有强大的灵能，他可以投射出强大的灵能束，可以制造一个坚固的护盾，他只需一个念头就能将敌人化为齑粉。但这并不意味着他不擅长肉搏——他仍是星际陆战队员，人类帝国的最强战士。“魔武双修”才是对他们的最佳诠释。

简介：智库馆员拥有强大的攻击与支援技能，还能在格杀敌人时激励周围的友军。

科技等级：2级。

特殊能力：

惩击（Smite）——射出致命灵能闪电束，轰击小范围敌军。

加速（Quickening）——大幅度提高智库馆员的速度和抗打击能力。

升级项：

时光之卷（Tome of Time）——提供时间帷幕能力，暂时提高一支友军部队的移动速度，并使其无需架设就可直接使用重武器。

灵能面罩（Psychic Hood）——提供无尽之门能力，将一支友军部队传送到智库馆员身边。

灵能杖（Force Staff）——提高智库馆员肉搏时击倒/扰乱敌军的能力，提供灵能屏障能力，在智库馆员身边形成一道可以击倒敌人并抵消远程攻击的屏障。



混沌陆战队员和混沌教徒们被砸得人仰马翻

出碎血骑士，恶魔军团中最为强横的骑兵，狂暴的近战机器（比前作的嗜血狂魔还是差远了）。瘟疫之父努格（Nurgle）将会派出战斗力不亚于嗜血狂魔的巨秽污魔（Great Unclean One），四处散播瘟疫与腐败。至于变幻之主奇斯特克与极乐王子斯兰尼什会派出什么使者，呃，Relic尚未放出口风。

人间凶器齐登场

为配合酷到极致的混沌星际陆战队（从最垃圾的邪教徒到最爷们的混沌领主都帅到极点），Relic为原作中的4个种族增添了凶残到爆的人间凶器，到本刊截稿时为止，Relic已经公布了4个新兵种的详细资料（见插文，在游戏发售前还会更新更多）。

万恶的噱头制造者

在Relic的官方博客与视频中挖掘出了以上信息之后，我依然想痛骂Relic——他们太会制造噱头了！这帮家伙故意放出了一点点消息：被基因盗取者占据的废弃太空船Space Hulk、隶属于4名混沌神祇的4种高阶恶魔、血鸦战团与混沌陆战队千子军团说不清道不尽的渊源。这些对锤粉而言相当诱人的因素似乎都会出现在《混沌崛起》中，但Relic就是故意不说个明白。想要弄清楚这些真相，就只有眼巴巴地等待游戏发售日来临了。



敌人的装备也开始多样化了，手中还有链锯剑



骑兵砍不穿坦克只能怪自己废呀！



智库馆员摆造型，真正的主角在一旁打酱油



根据官网公布的名单，除了Sara医生外，其他角色都将在游戏中登场亮相，包括好男人Sucre、狱警Bellick、黑帮老大Abruzzi、恋童癖T-Bag、美国大兵C-Note等，当然还有Scofield兄弟两人！众人将在狐狸河监狱营造各种事件，还要逃脱险象环生的狱外追捕……

越狱——阴谋

预计发售日：2010年3月26日

■广东 神之影

■《越狱》番外篇将全程从“公司”特工的视角重温第一季的故事。


这是游戏里经常要做的事

随着Michael Scofield的最后一越，人气美剧《越狱》最终“虎头蛇尾”收官了。直到剧集终结才宣布的游戏版则很有眼光地把故事设定在经典的第一季。

旁观者直击越狱

为了让游戏充满新鲜感，制作组请来《越狱》编剧策划游戏剧本，保证既不破坏耳熟能详的经典桥段，又能让粉丝亲临现场，直击越狱。因此游戏版的原创元素不少，你并不是扮演米帅组织越狱，而是扮演一位原创角色旁观这一过程。尽管如此，游戏依然从Michael打劫银行开始说起，作为一名毫无前科的建筑师，公然打劫银行又不提出辩护，还请求法官让自己前往狐狸河监狱服刑，一连串怪异行为反而引起了“公司”的注意。为了防止意外，公司专门安排一名特工跟Michael同坐一辆监狱巴士前往监狱，顺便调查入狱有何阴谋，此人就是游戏男主角Tom Paxton。

身为公司特工，Tom不会参与越狱，只会在暗地里监视。但随着剧情深入，Tom渐渐对公司的别有用心产生怀疑，这个怀疑也让调查悬念迭起，究竟这位特工会将越狱行动如实上告，还是暗地反水呢？

潜入行动，地下搏击

《越狱——阴谋》是一款以潜入为主的动作游戏。玩家在游戏里会展开各种隐蔽行动，如探索监狱禁区，不仅要躲避守卫和摄像头，还要在屋顶连续攀爬跳跃；为了监视Michael，


Tom更多时候是作为旁观者监视“越狱小组”


地下搏击场，可以在这儿赚点外快


史上最受欢迎的反派T-Bag


第一季结尾的经典一幕

你还得不时地潜行至Michael身后，偷听他跟其他人的谈话。不过，这些任务的形式都不是单一的，如果你不小心被抓到，会立即启动一个时间事件，需要在有限时间内逃出“敌人”视野范围。

除了潜入外，游戏里的战斗也不可避免，如跟T-Bag搏斗、跟C-Note训练等，监狱里甚至有一个由狱警维持的地下搏击俱乐部，你可以随时参加，并通过击败对手赚取一些“零用钱”，为自己购买新纹身。

英文名：Prison Break: The Conspiracy　本刊译名：越狱——阴谋　游戏类型：动作
制作：ZootFly　发行：Deep Silver　期待值：★★★

独特的世界观、出众的图像效果、举步维坚的生存压力，这些卖点已经足够引发FPS玩家们对这款游戏的关注。除了制作组以外，原著作者Dmitry Glukhovsky也对这款游戏寄予厚望，因为这关系到同名小说英文版在欧洲的销量——起码能激发玩家们的阅读欲

地下铁2033

预计发售日：2010年3月16日

■北京 红黑军团

■相信我，这绝对将是2010年最令人印象深刻的FPS之一！


丑陋怪兽也掩盖不住的优异画面

在先前的介绍中，我们知道《地下铁2033》改编自俄罗斯科幻作家Dmitry Glukhovsky的同名作品，有人说这是俄国制作组捣鼓的《辐射》，其实它还是归入《潜行者》更恰当一点。随着发行日的临近，发行商对游戏媒体公开了早期的游戏流程。

在失忆中寻找回忆

我们已经知道，主角Artyom的父母在核战中丧生，自幼就在地下世界中长大。Demo中展示了Artyom生活的车站有很多生活味十足的细节。比如一个孩子问父亲为什么从来没有看过妈妈，父亲编造了善意的谎言来安慰孩子。篝火边的吉他手弹奏着俄罗斯民歌，听众们通过熟悉的旋律，来追忆往日的生活。

在任务流程中，Artyom并不只是到处跑腿杀人，他的背后有着很多不为人所知的秘密，而且受过严重的心理创伤，失去了部分记忆。在一些特定场景，他隐藏的记忆会被唤醒，我们就看到一鳞半爪的闪回画面，就像《谍影重重》中的Jason Borne一样。

自己动手

在《潜行者》中，“生存”不需要像传统FPS一样疯狂开火和磕药。《地下铁2033》再度将生存概念延伸：在漆黑一片的莫斯科地下世界中，手电筒的电池耗光后，你需要拿出手摇式发电机，然后狂按键盘进行充电。游戏的HUD界面空无一物，尽管地下世界错综复杂，但你不会拥有任何雷达界面和导航标志——认路的


多色氚光源夜光表……


夜视镜、刺刀、AK-47、防毒面具……想在地下世界吃得开，能够搜集的东西很多很多


既然改编自小说，剧情部分想必十分强大

唯一工具，是一张残缺不全的地图，在黑暗中翻看时，你还要腾出一只手来点亮打火机。

也许你认为身穿生化服、头戴防毒面具在辐射区转悠，生存就有保障？其实不然！主角可能突然就在沾染区一命呜呼，因为你忽略了滤毒罐的耐久度。屏幕上也不会出现任何显示，告诉你究竟还剩多少时间。你必须在进入辐射区后抬腕看下手表，然后在行动中估算时间的流逝。好在主角佩带的手表采用了氚气自发光系统，起码想在黑暗中看表，还不至于又要点着打火机。

极端环境下的生存，需要的不仅是装备，更重要的是自己的动手能力，虽然麻烦，但是不这样做的后果就是死，这就是生存的压力，也是《地下铁2033》努力营造的氛围！

英文名：Metro 2033　本刊译名：地下铁2033　游戏类型：射击
制作：4A Games　发行：THQ　期待度：★★★★

Square Enix坦言，《前线任务进化》完全是一部外传，其剧情与之前的SLG关系不大。即使如此，按照日本制作组的风格，对剧情和相关设定的挖掘，也断然不会选择性无视。《前线任务进化》注重细分化的机体部位设定，购买和组装最强机甲，这将是游戏的重要乐趣之一

前线任务进化

预计发售日：
2010年6月30日

■上海 此门已坏

■瞄准北美市场，机甲题材回合制也变成了机甲题材射击游戏。


这完全就是重金属版的《失落的星球》

《前线任务》是原Square名下的著名机甲题材SLG，在世界观设定上与“机战”系列的最大不同在于，它描述的是以现实为基础的近未来世界。21世纪早期，地球上各区域的国家联合成了数个大型联邦，从此局部冲突愈演愈烈。2040年，名为Wanzer的战争机器研制成功，Wanzer机甲也在随后的一百年时间内，统治了整个战场。Square Enix坦言，《前线任务进化》完全是一部外传，其剧情与之前的SLG关系不大。即使如此，按照日本制作组的风格，对剧情和相关设定的挖掘，也断然不会选择性无视。

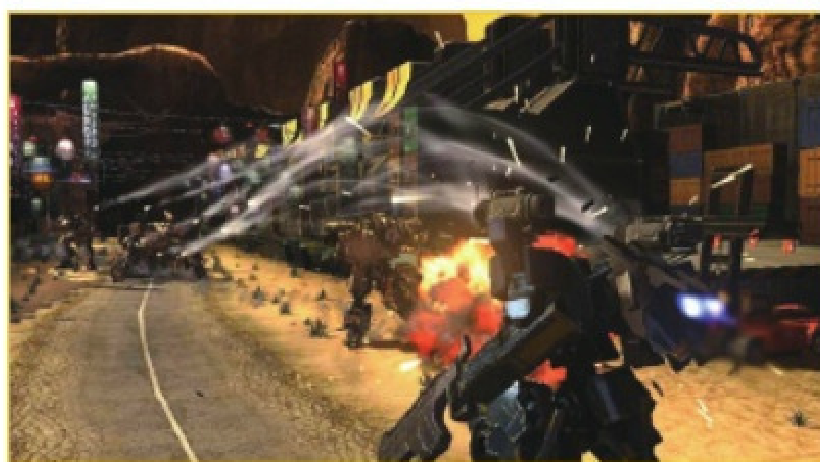
机器人兵器

日本人热衷的机甲题材在欧美市场也有广泛用户群，其中From-Software的《装甲核心》（Armored Core）相当受欢迎。在从SLG更改为ACT游戏后，Double Helix首先想到的，就是以“装甲核心”系列作为参照物，去设计《前线任务进化》的基本框架。《前线任务进化》注重细分化的机体部位设定，通过玩家自己的想法可以制作只属于自己的机器人兵器。购买和组装最强机甲，这将是游戏的重要乐趣之一。

初始阶段，玩家将从3种形态的机甲中选择一台作为自己的“座驾”，其中重装机甲的默认装备为一支散弹枪结合两具火箭发射器。玩家最多可以同时装备4种武器，并在作战中无需切换即可开火，RT/LT和RB/LB键（以Xbox 360手柄为例，下同）充当了4种武器的“扳机”。


试玩中出现的废弃工业基地场景

英文名：Front Misson Evolved　本刊译名：前线任务进化　游戏类型：射击
制作：Double Helix　发行：Square Enix　期待度：★★★★


面对小喽啰时，天女散花状的火箭弹是最佳武器，弹道划出的轨迹极具暴力美学


手柄上有4个扳机键，这使得玩家同时攻击多个目标成为可能

试玩演示

去年TGS上Square Enix提供了游戏试玩。其基本操作如下：A键为跳跃，X键为冲刺，Y键用于发动子弹时间——躲闪敌人的子弹，或是在放缓的时间中给敌人最大伤害。Demo的场景位于一个废弃的工业基地，玩家独自一人应对大批敌对机甲的围攻。弹药消耗速度极快，但可以通过敌对机甲被击毁后留下的残骸进行补充，战斗的节奏非常快。

1

Bethesda Softworks终于发布了《辐射——新维加斯》（Fallout: New Vegas）的先行预告片，并宣布游戏会在2010年下半年发行。这款游戏由Obsidian Entertainment制作，在发布预告片的同时，还宣布开发团队得到扩充，《异域镇魂曲》的首席设计师（Lead Designer）Chris Avellone加入团队担任高级设计师（Senior Designer）。Chris此前是《阿尔法协议》的首席设计师，看来这款游戏的确进入了收尾阶段。而Chris加入新游戏后，《辐射——新维加斯》里的前黑岛精英快聚齐了，这样的游戏真是不期待也难。



预告片的镜头处理和《辐射》如初一辙，舒缓的爵士乐里，首先出现的是一个机器人在人类的墓地里挖来挖去……

2

还记得那个GTA Like的游戏《洛城劫案》（HEI$T）么？Codemasters日前突然宣布这款游戏已经终止开发，也从公司的发行列表上拿掉了。这款游戏开发期漫长，从2007年宣布至今已经过去了4年。Codemasters没有解释终止开发的原因，只是说今后会专注于发行本公司旗下工作室的作品。



这款游戏宣布取消时，似乎已经有了很高的完成度

3

《半衰期2》将成为Vavle的烂尾游戏？没准儿！Game Informer报道说，至少在2010年不会有Half-Life游戏发行。但据说Vavle又的确在偷偷摸摸干些什么，谁也不知道这是否新游戏，也许是《半衰期2——第三章》（Half-Life 2: Episode Three），也可能是《半衰期3》！

4

日前，在Eurogamer网站组织的一次网络聊天中，BioWare的掌门人之一Ray Muzyka正式确认《质量效应3》（Mass Effect 3）已经在制作当中。他表示，尽管这款游戏还没有正式宣布，但制作团队的确已经开始了三部曲终结篇的工作。等不及的网友问他：“我们今年将有什么期待？E3可以看到消息吗？”Ray博士的回答只有一句“Yes”。PS：今年的E3将于6月15～17日在洛杉矶会展中心举行。



IGN打出了9.6的不可思议高分，当然也有人嫌它流程太短以及更加枪枪枪化……

5

真有趣，BioWare的另一位掌门人Greg Zeschuk日前谈论起了《龙世纪2》（Dragon Age 2）会有什么变化。他认为，《龙世纪2》的关键是首先赢得技术上的胜利，因为在《龙世纪》的开发阶段他们就解决了很多技术性难题，并得到了“超辣”的视觉效果……



难道BioWare真的对这呆板的建模和酸溜溜的配色很满意？

6

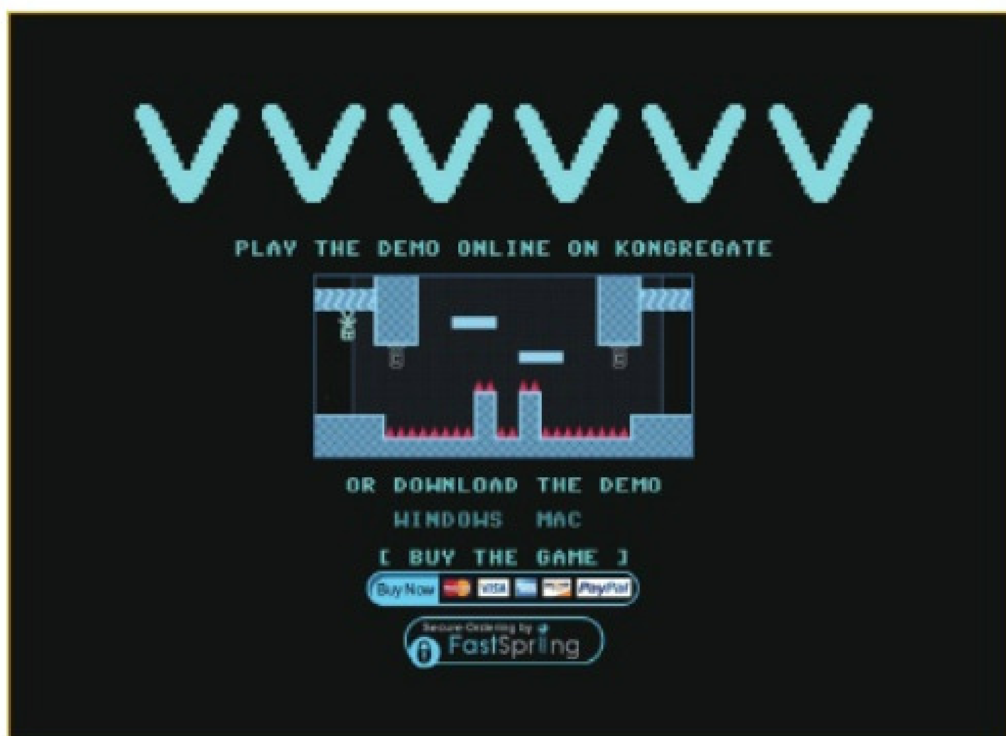
继PC Gamer杂志全球曝光《孤岛危机2》之后，又有更多的杂志扫图出现了，我们看到果不其然，这次竟然有了城市场景出现。“显卡危机2”不进入原始森林是否能显示它优美的身段呢？



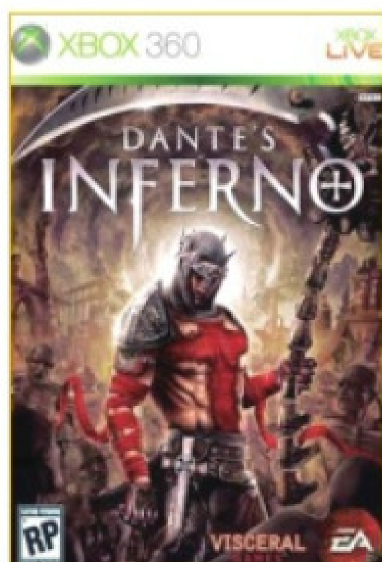
城市也许只是一个噱头？

7

独立游戏《上下闪避人》（VVVVVV）已经正式发行，这款游戏采用复古的类红白机画面制作，描述一场太空船里的事故之后，作为主角的太空人救助同伴，最后胜利大逃亡的场面。这款游戏各方面都很复古，但游戏中加入了大量过场对白，让简单的过关流程不至于枯燥。P



玩PC游戏，最时尚了！



战神Ⅲ

●God of War III●战神Ⅲ●SCE Studios Santa Monica●Sony Computer Entertainment●动作●PS3●2010年3月16日（美版）

万众期待的PS3平台独占大作《战神Ⅲ》终于要发售了！这个系列以希腊神话的背景剧情、气势磅礴的场景设计和酣快淋漓的战斗为卖点，从首作开始就成为销量与口碑双赢的PS镇山之宝。三代中玩家依然扮演挑战众神的斯巴达战士Kratos，以其标志性的锁链双刀向奥林匹斯山上的众神展开最后决战。

作为三部曲的终结之作，本作剧情将达到高潮，联合泰坦巨人向奥林匹斯山进军的场面震撼了每个玩过试玩的玩家，而视频演示中站在泰坦肩膀上作战的Kratos更是所向披靡、势不可挡。系列的特色元素在本作中被继承并得到升华，当你在试玩版拔下太阳神头颅和挖出独眼巨人眼珠的那一刹那，你就明白为什么这款游戏被称为“战神”。本作还新增了更多令玩家热血沸腾的新元素，如拔下的太阳神头颅可当照明灯使，不但可以照亮阴暗的洞穴，还可用来击退不死生物、解开被封印的门；抓住鹰身人的翅膀跨越鸿沟的设计也是系列首创。SCE表示，《战神Ⅲ》游戏时间至少为10小时，虽然本作是三部曲的终章，但SCE还会继续开发系列的新作。



这就是Demo版里那场节奏快速的战斗



本作依旧血脉贲张，场景华丽雄奇



如龙4 传说的继承者

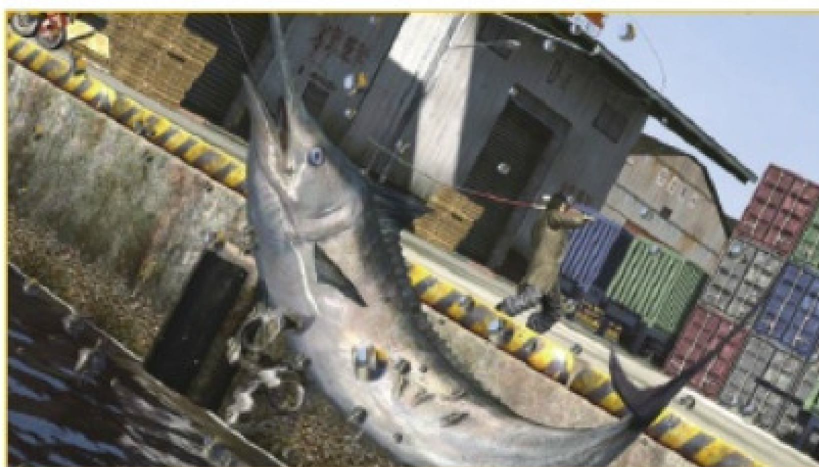
●龍が如く4：伝説を継ぐもの●如龙4——传说的继承者●SEGA●SEGA●动作●PS3●2010年3月18日（日版）

以现代真实的日本为舞台，融合了爱情、友情、背叛等多种人性的故事，并加入了独特的可与格斗游戏相媲美的战斗系统，这就是系列累计出货320万的“如龙”系列。《传说的继承者》是系列的最新作，本作依然会有豪华的演员阵容出演，也有著名的歌手为游戏演唱歌曲，另外有超过30家的实名店铺登场……以上努力都是为了让游戏中的日本声色俱全，更为真实。

本作将会有4名主人公，虽然故事仍然是以章节来进行，但每一章的主人公是不同的，使玩家可以从各种角度来理解剧情。神室町是从系列初代开始就成为每作主要舞台的城市，在本作中将得到大幅强化，本作的场景将完全立体化，地下、屋顶都将是可以去的地方。此外还加入了黄昏、雨夜等天气变化。“如龙”系列繁杂的小游戏一向是玩家津津乐道的游戏元素，本作中的小游戏有卡拉OK、按摩、夜店、飞镖、桌球、温泉、高尔夫、保龄、棒球、柏青哥、钓鱼等，再加了从多的支线任务，将成就本作上百小时的游戏时间。



果然是真实日本……



这支线任务好有趣……



最终幻想XIII

●Final Fantasy XIII●最终幻想ＸⅢ●Square Enix●Square Enix●角色扮演●Xbox 360/PS3●2010年3月9日（美版）

3月的美版作品，除了《如龙3》的美版（比日版整整晚了1年！），还有一款更瞩目的大作即将发售，那就是日式RPG的代表之一FF系列的最新作《最终幻想ＸⅢ》。本作美版将以Xbox 360和PS3双高清机为平台，使更多玩家能感受FF13的独特魅力。

FF13以漂浮在空中的巨大未来都市“茧”和其下充满大自然风貌的原始大地“脉冲”为舞台，主人公则是名为Lightning的女子，她性格冷酷，精通剑术、射击、格斗和魔法，于内于外都很坚强。游戏的战斗系统与时俱进，采用实时制，战斗中随着时间的流逝，各职业可消耗ATB条来行动，战斗中可以随时暂停以便作出调整。本作最多3名同伴上场战斗，玩家只能操作其中一位，其余由AI控制。如何与AI同伴默契合作全靠本作的最佳配置系统，即给上场的同伴分配不同的职务。进入战斗后玩家可以在多种最佳配置中选择并切换，且不限切换次数。不同职务有着特殊的招式技能，一旦切换其可使用的技能也会随之改变。本作没有等级概念，而是采用了类似FF10晶球盘的水晶盘系统，不同职务将拥有不同的水晶盘。



次世代画面不可同日而语



次世代画面不可同日而语



信蜂 心灵编织者

●テガミバチ　こころ紡ぐ者へ●信蜂——心灵编织者●Konami●Konami●角色扮演●PSP●2010年3月4日（日版）

本作是根据浅田弘幸的少年漫画《信蜂》改编的角色扮演游戏。TV动画于2009年10月开播，游戏版则以原作故事为主轴，加入更多感人的原创剧情。

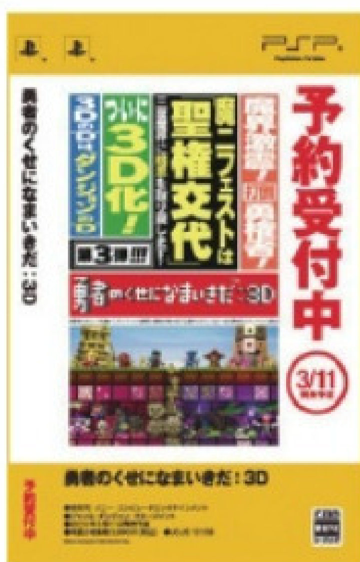
故事发生在幻想大陆阿帕葛兰多，这儿是一个成年不见阳光的危险地方，但这儿的邮差即使赌上性命，也要把寄托着“人心”的信件安全送达，人们形象地称他们为“信蜂”。游戏中玩家将扮演主人公拉格·辛谷，接受来自各方的委托，展开一个个以“真心“与“爱”为主题的故事。在接受委托后，玩家需要在有限的时间内将其送给收信人。在送信过程中会遇上神秘的怪物铠虫，但游戏的战斗系统比较简单，通过按键指令和心弹发射的时机变化即可给予敌人更大的伤害。 在完成委托的任务后，会出现更困难的任务等待玩家前去挑战。 游戏还包含成长系统，成长类型包括“邮差类”和“守护者类”两种，选择不同类型将会使游戏剧情和角色的行动力发生变化。TV版的原班声优也会参与本作的制作，使玩家体会原汁原味的感觉。P



主人公的样子很真心、很有爱



主角有“邮差类”和“守护者类”两种成长类型



勇者别嚣张3D

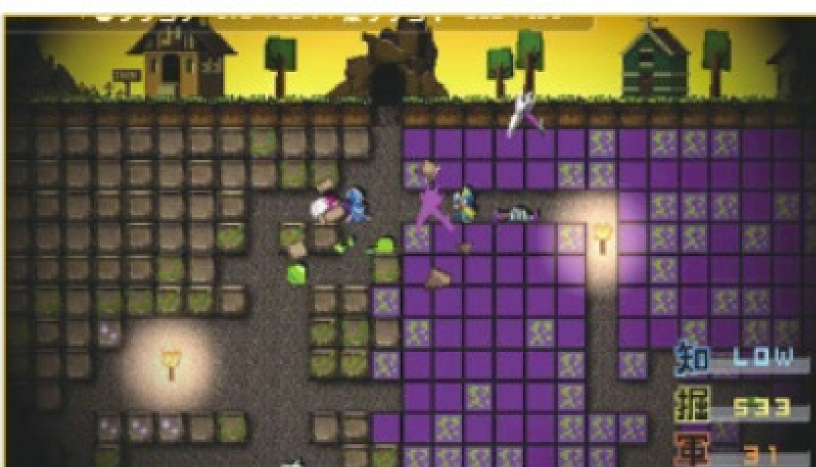
●勇者のくせになまいきだ：3D●勇者别嚣张3D●SCE●SCE●策略●PSP●2010年3月11日（日版）

本作是PSP创意游戏“勇者别嚣张”系列的最新作。玩家扮演的是一个可以制作怪物的反派魔王，为了迎战前来进攻的勇者而在地下城中挖出迷宫并安置各类怪物。

本作名为“3D”，其实并非指游戏的画面进化成3D，而是新增3种迷宫（Dungeon）模式。如在“主迷宫”模式中共有三大区域33个关卡让玩家与勇者展开对决，玩家可根据自己的能力选择3种不同的难度；而在“每日迷宫”模式中，关卡被分为各个等级，以完成任务的方式挑战新的游戏模式，每个等级包括10种关卡，每个关卡的提示任务都是自动生成的，使游戏充满了变化。联机模式也是本作重点，两名玩家可在“家庭迷宫”（Family Dungeon）模式中联手抵抗入侵的勇者。玩家的地盘以两种颜色来区分，不过挖掘时无论是我方的还是对方的土壤都可以挖。此外，本作中会出现更多种类的铁镐，灵活利用不同铁镐的特性才能更有效地进行防御。勇者进入地下迷宫的目的也从单一的“捕捉魔王”增加为“侦察”“狩猎魔物”等多种，有时勇者看到形势不对还会逃跑。P



3D是指3种迷宫，画面其实还这样……



本作中会出现更多种类的铁镐



克罗罗RPG——骑士和武士和传说的海盗

●ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊●克罗罗RPG——骑士和武士和传说的海盗●NBGI●NBGI●角色扮演●DS●2010年3月4日（日版）

本作是由NBGI旗下著名的“传说工作室”制作的最新RPG，主角则是同样著名的克罗罗军曹。游戏的故事将由克罗罗军曹发现了一款神秘的游戏机作为开端，当他启动了游戏机后，竟然被吸进了游戏的世界里。于是，克罗罗小队便在游戏世界里与同伴们一起展开了拯救地球的大冒险。

本作战斗系统采用了“传说”系列的经典战斗系统，玩家在地图上遇敌后进入战斗，战斗方式是爽快、刺激的即时战斗，同时加入了格斗游戏的出招、连招等特点。本作将会配合克罗罗军曹一行人独特的攻击方式、技能、魔法等，令游戏更富于变化。正如本作的副标题一样，游戏中分为带有深厚日本江户时代风情的武士世界、充满了蔚蓝与未知的海盗世界以及剑与魔法的中世纪骑士世界。在各自的世界，克罗罗军曹都以同样的人型造型登场，使故事情节更为紧凑，但成长方向却截然不同，让玩家拥有多样的体验。各世界中还分布了各式的地下城等待克罗罗军曹前进探索，比如神殿遗迹和海底洞窟等等。P



克罗罗军曹一行人的最新探险



即时战斗会变得更爽快!

《生化危机5完全版》视频前瞻

●英文名：Resident Evil 5：Gold Edition ●本刊译名：生化危机5完全版 ●游戏类型：动作 ●制作：Capcom ●发行：Capcom ●视频来源：Gamersyde



女王和僵尸这眼神已经无敌到爆

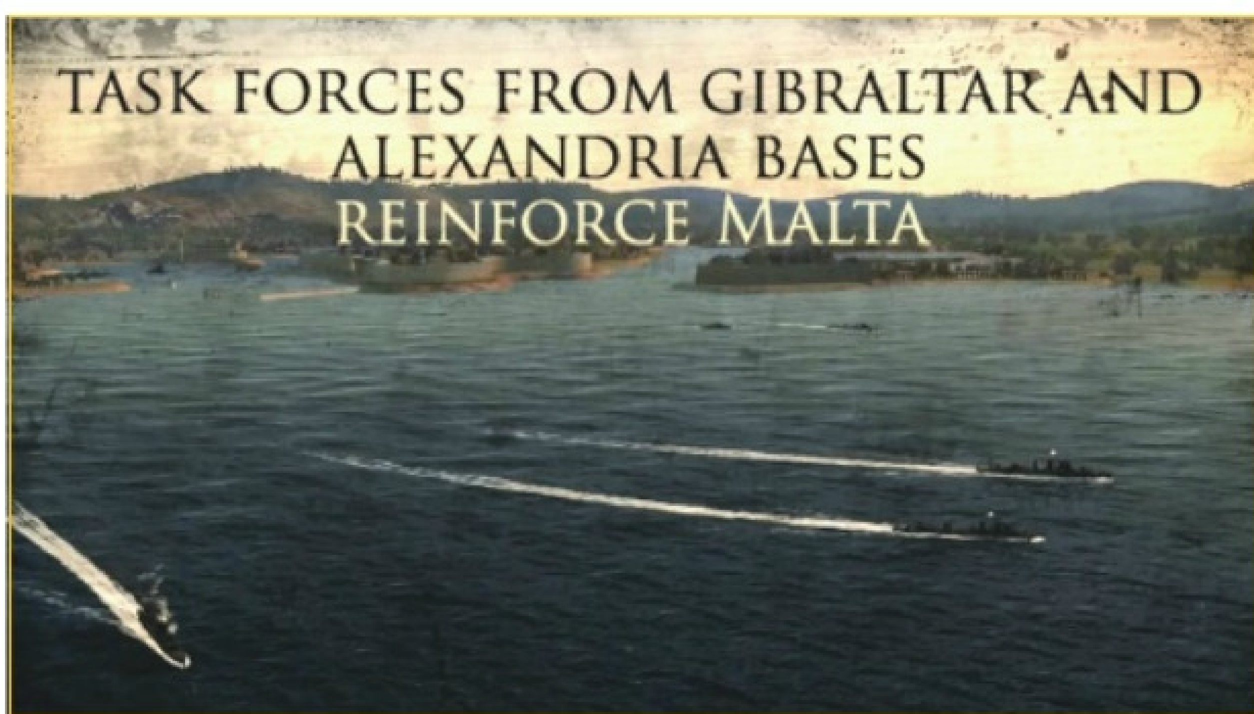
这部将在主机上推出的《生化危机5》“完全版”补充两段新流程。首先是Chris和Jill执行的最后一次任务——前往Spencer的宅邸，抓获这个已经垂垂老矣的罪魁祸首。Spencer“复刻”了一座“洋馆”作为自己最后的藏身点，因此这部分流程可以当做是当年NGC上素质颇高的《生化危机》重制版的“重制”。制作组还表示，新“洋馆”流程中可以选择使用RE系列的经典视角来进行游戏，相信会让很多老玩家找到很多的感动。流程中还会安排一位强力Boss，它就是“疯狂守护者”，使用一个粗壮的金属钝器作为武器，力量、速度、敏捷是其三大优势。第二个追加的流程，将会交代黑人大兵John和Jill这一对组合，是如何杀出安布雷拉地下实验室，又是如何找到那架在原作结尾用于搭救Chris和Sheva的直升机。

在佣兵模式中，与威哥狼狈为奸的女野心家Excella和大兵Josh也将作为可选角色登场。Excella的“女王”风格想必很多人喜欢，包括使用高跟鞋跟猛踢僵尸的体术攻击；Josh则是典型的力量型角色。P



《猎杀潜航V》“动态战役”概念解析

●英文名：Silent Hunter V：Battle of the Atlantic ●本刊译名：猎杀潜航V——大西洋之战 ●游戏类型：模拟 ●制作：Ubisoft Romania ●发行：Ubisoft ●视频来源：Gametrailers



动态战役说白了就是全地图“踩地雷”

在二次大战中，纳粹德国为了破坏盟国的海上交通线，投入了大量的U型潜艇。英国几乎投入全部的海军力量，美国派遣了整支大西洋舰队合力突破“狼群战术”的封锁。在《猎杀潜航V》中，玩家将扮演一名U型潜艇艇长，从深海中体验这场被史学家称为“海上阵地战”的残酷猎杀与反猎杀。

视频中出现了先前SH5宣传的一些新特性，包括全方位海战视角，以及以第一人称视角扮演艇长在仓内指挥战斗。对系列铁杆玩家比较有吸引力的，莫过于本作的“动态战役”概念。视频的字幕对这一卖点做了解释：“1942年，德国试图确保中东通往本土石油运输路线的畅通无阻，以马耳他作为基地的盟军海空力量阻止了纳粹的这一企图。于是U型潜艇被派往地中海，清除在这里游弋的盟国水面舰艇。究竟是继续攻击盟国商船，还是先解决增援部队，这是你的选择。”在SH5中，战役将不再包括固定的故事线，160个港口、70个机场、总排水量超过150万吨排水量的军用舰艇，以及250艘商船……这些单调的数字，将构成SH5的动态战役，二战的进程将由你的鱼雷管推动，并且可以被改写。P



《刺客信条Ⅱ》第12章故事背景

●英文名：Assasin's Creed Ⅱ：Battle of Forli ●本刊译名：刺客信条Ⅱ——弗里之战 ●游戏类型：动作 ●制作：Ubisoft Montreal ●发行：Ubisoft ●视频来源：Gametrailers



在正作流程里，Ezio曾经救过这位女士

《弗里之战》是原作的第12章，将完全包含在3月份发行的PC版中。

在故事的开头，Ezio与马基雅维利、达·芬奇一起研究如何处理蕴藏着无穷威力的伊甸园碎片，他们也说不出个所以然，只好派遣Ezio将碎片带往意大利南部城市弗里的城堡中封存。但当Ezio赶到这里时，却发现这里已经被Orsi兄弟占领，他们正是受到了圣殿骑士的指使。

Ezio的首个任务，就是护送弗里原来的女城主Caterina Sforza前往城堡避难。Orsi兄弟没有放缓追杀的脚步，他们命令军人冲入城堡，在Ezio的帮助下，守军击退了这次进攻。Orsi兄弟威胁Caterina必须赶快出城投降，否则就要杀死她的两个孩子。在Caterina的恳请下，Ezio将伊甸园碎片留在城堡，然后只身一人前往叛军营地，顺利解救了孩子。但回城后，他才发现这不过是Orsi兄弟的调虎离山之计——伊甸园碎片已经被盗，Ezio能否平息这场暴乱，避免圣物落入恶人之手呢？

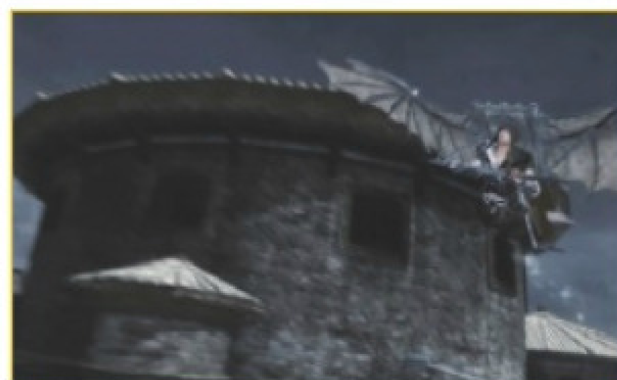
第12章包含5个任务，分别是“热烈欢迎”“贴身保镖”“坚守城堡”“神父”“将军”和“远离智慧之树”，达芬奇的飞行器也将在这部分流程中再度可用。



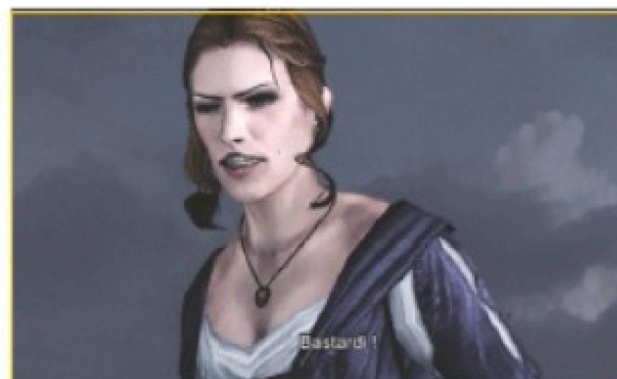














《正当防卫2》首个DLC视频介绍

●英文名：Just Cause 2 ●本刊译名：正当防卫2 ●游戏类型：动作 ●制作：Avalanche Software ●发行：Square Enix ●视频来源：Gametrailers

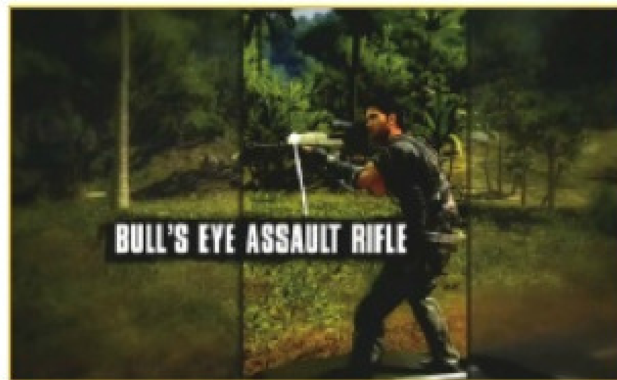

这个DLC就是送你高级装备的……

游戏未动，DLC先行，以“打破常规”的战斗方式为卖点的《正当防卫2》，果然在发行上也算得上是打破常规：如果你于游戏发售日前（2010年2月）在官方网站上预订这款游戏，那么就可以凭借验证码免费下载游戏的第一款DLC。

这款DLC扩展的是属于主角Rico的个人武器库，在视频开头，Rico打开降落伞后，出现在我们面前的是伞面上夸张的海盗旗图案，这就是Rico御用的神物——混乱降落伞。随后Rico跳入了一辆上世纪70年代风格的肌肉跑车——“古典骑士”，除了机动性上的优势以外，最重要的特色在于，Rico离开驾驶室、翻身跳上车顶端枪扫射追兵时，可以继续“遥控”车辆行驶。

随后我们还看到了“牛眼”突击步枪，除了安装有高达16倍的瞄准镜外，它所射出的大口径子弹，足以将一架武装直升机像打鸭子那样射落在地。考虑到玩家们的怀旧心理，DLC也加入了前作中Rico所使用的那支大口径左轮枪。在视频的最后，出现了CIA专用气垫船，它能直接开上高速公路，就像一艘真正的气垫船那样……









头条新闻

■3.3.2补丁更新，WLK进入最后阶段

《魔兽世界》日前更新3.3.2补丁，这个小补丁的内容提高了平衡德鲁伊、元素萨满以及术士的伤害，削弱了防御战士在PvP中的爆发伤害，添加了力量版本的冰冠堡垒声望戒指，再次调整了元素萨满T10四件套装奖励。另外，补丁还对多个5人副本进行了调整，精简几个烦人的Boss战，加快副本流程。更重要的是，这个补丁添加了冰冠堡垒未完成的部分，包括第四个区域霜翼大厅以及巫妖王本身，更新也包括展示巫妖王最终命运的过场动画。补丁还添加已经推迟了的S8赛季的装备，并相应地在冬拥湖副本中增加了新的Boss。霜翼大厅和巫妖王在补丁更新的同时解锁，也就意味着顶尖公会很快就可以打通冰冠堡垒，开始挑战英雄难度。《巫妖王之怒》这部资料片在更新将近一年半后开始进入最后阶段，接下来就看《大灾变》何时能开始测试了。



寒冰王座将揭示延续了一年多故事的大结局

■暴雪英雄榜网站新功能，李逵遇李鬼

暴雪最近改进了官方英雄榜网站：http://www.wowarmory.com（美服）和http://eu.wowarmory.com（欧服）的功能，加入了角色的动态3D模型，可以调整视角观察模型，还可以观看根据职业和武器而有所不同的各种表情动画（可以全屏显示），玩家也可以调整模型来摆出很酷的Pose让浏览者观看，另外还可以把独立的模型浏览器嵌入到公会网站、社交网站等其他网站中。新功能还可以显示角色在游戏中的最新进展，比如杀死什么Boss，获得什么装备，取得什么成就等。玩家可以自定义想要显示的内容，还可以把这些作为RSS源输出。英雄榜还有日程表功能，可以把游戏中角色的日程表输出到外部，比如Google的日程表（最多可以合并自己账号中5个角色的日程表），可与游戏中的日程表同步，方便随时查看，不会错过重要活动。



英雄榜的新功能



购买了广告位的假冒网站

官方英雄榜网站增加的新特色，很多需要玩家使用游戏账号登录才能设定，于是马上就有“聪明人”想到了钻这个空子，他们买下Google的广告位，使玩家搜索英雄榜网站时显示在前面的是自制的假冒网站，从而在玩家登录时窃取游戏账号。另外，近期也有很多玩家收到貌似暴雪发来的邮件，欺骗玩家点击某某链接——希望玩美服的玩家引以为戒吧！

■Adept公会世界首杀Blood Queen Lana'thel

在瘟疫区开放两周后，冰冠堡垒的第三个区域血红大厅开放，这个区域包括鲜血议会和鲜血女王两场Boss战，这一次率先更新的美服没有像瘟疫区那样由于保守而让欧服公会后来居上，美服Dreadmaul服务器上的公会Adept在更新后很快就击败了鲜血女王。当然，这毕竟是普通模式，瘟疫区只是因为难度突然提高而让大家迟疑了一下，血红大厅的战斗对中上游公会来说都不是问题。



Adept的战绩很多公会都可以达到

月评

■逆天组合昙花一现

竞技场几乎每个赛季都有一些强势组合，特别是2S（2v2）这个组别，从70级时代的战士+德鲁伊到资料片之初的死亡骑士+圣骑士等，这些组合由于明显的优势往往也遍地都是。但最近的赛季却出现了一个颇为另类的组合，那就是基本上纯PvE装备的防御战士+穿治疗装备的防御天赋圣骑士。这个组合当中，防御战士一般是公会的MT，有着顶尖的PvE坦克装备，即使用于PvP在物理减伤方面也毫不逊于PvP装备，而针对PvP专门配点的防御天赋有大量的控制和反控制技能，大多都只有很短的冷却时间，几种沉默和打断手段，可作用于附近同伴的法术反射，不仅可以弥补天赋和装备上缺乏法术减伤的缺陷，运用时机恰当的法术反射还可以反弹关键的控制技或致命的攻击。而更要命的是，堆格挡装的防御战士盾牌猛击爆击过万，有着惊人的爆发力。而防御圣骑士穿治疗装备治疗量居然还超过同样装备的神圣天赋圣骑士，打得聪明的话法力可以一直恢复，加上防御天赋提供的抗打击能力，更成为竞技场最佳的治疗者。这样的搭档既有控制又有反控制，既有爆发又有持久力，攻防俱佳。

我的公会就有这样一个组合，在第6赛季取得角斗士头衔，也引起了很多争议。拿我这个朋友为例，他们本身技术意识都是非常棒的，但一个多年专注于PvE而没有多少PvP经验的战士，能在刚涉足竞技场的赛季就拿到角斗士头衔，这足以说明确实存在平衡问题了。这样的组合因为数量非常少而没有很快引起暴雪的注意，但在大家的抱怨下暴雪最后还是做出了调整。先是削弱了防御天赋+治疗装备的“畸形”圣骑士；对于战士，可能因为暴雪最初就希望防御战士也能在竞技场有所作为，所以没怎么改，但近来越来越多的防御战士效仿这一组合，也引起越来越多的抱怨，迫使暴雪不得不削弱他们。

其实这种组合的出现，非常清楚地体现了《魔兽世界》的一个严重缺陷，就是暴雪试图兼顾PvP和PvE，结果两者经常互相影响，总是搞得焦头烂额。Buff了PvE能力就要顾虑在PvP中过于强大——防御战士的技能调整都是基于副本来考虑的：盾牌猛击伤害高点，提高防御战士的DPS，方便他们升级和Farm，也鼓励更多玩家担任坦克，可是用于PvP就太强了。而很多时候针对PvP的平衡性作出调整，又对PvE造成影响，对PvP不感兴趣的玩家就对无辜受到牵连大为不满。

魔兽世界
●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：在线角色扮演 ●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com

■福建 风梦秋

3.3地下城工具：该说爱你还是恨你

《魔兽世界》3.3有冰冠堡垒这样重要的内容，但是开放以来大家讨论最多的，可能还是新的地下城工具，可以说它让人又爱又恨。一方面，虽然《巫妖王之怒》副本已经很“平易近人”，再休闲的玩家也比较轻松地取得很高级的装备，但都没有像现在这样便利。

如今游戏里的升级过程已经大大缩短，到了80级后，新玩家或小号通过新的地下城工具，最多一两周时间就能拿到一身的232、245装备，然后就可以找个公会或G团打冰冠堡垒了。3.3以前，大家要在公共或交易频道喊上半天，苦苦寻找队伍打5人副本，装备差一点就很难找到队伍，除非有朋友帮助。现在通过这个工具，DPS最多10多分钟就能找到队伍，坦克或治疗基本是即排即进。而且排到就传送至副本开打，完了传送回原地点。这样，任务升级过程中就可以顺便排副本，打完回来继续完成任务，那是相当方便。

便利的另一面

但是在另一方面，正是因为这个工具的便利，很多玩家几乎是刚到80级就立马开始排英雄副本，虽然地下城工具本身对玩家身上、包包、银行里的装备有检查，要求一定的物品等级，但要求非常低。比如我练个平衡德，一身蓝绿装，让朋友带我去新5人副本打了两件219、232的装备，一件还是野德装备，就可以开始排所有英雄副本了。这样的结果就是你碰到的大多数玩家装备都非常烂，他们中的很多人刚到80级，甚至懒得花时间去看看网站和论坛，读读高手总结。因此，队伍里的人普遍对自己的职业没多少了解，天赋还是升级或PvP天赋，甚至是莫名其妙的天赋，也没有雕文，更没有宝石、附魔效果……一点准备都不做就开始打英雄副本，结果可想而知。

一些有趣的经历

如果说起使用这个工具的经验，每个人可能都有很多可笑又可叹的经历。我就有一些有趣的经历可以分享。比如有一次打Azjol-Nerub，难得地除了坦克外大家装备都很好，最后打Anub'arak时一口气打到50%以下，结果出现Bug，那家伙钻地下后只刷了一波小怪就拒绝再上来了。没办法，奶骑就对防骑说：“你DI（神圣干涉）我吧，其他人自杀，然后我复活大家。”可那防骑老说：“等他们都自杀了我再用。”拖了半天，最后居然用无敌传送出了副本，害得所有人重新跑路……后来有人质问他，他说：“我不想死啊，付不起修理费。”大家一起晕倒……

还有一次在冰冠堡垒的5人副本里，队伍中有3人是同一公会的，其中的熊德完全拉不住仇恨，因为他从来不用Mangle（裂伤/割碎）这个重要技能。讽刺的是，他装备的神像上就写着：你的裂伤技能有一定几率使你的敏捷提高153点，持续12秒。难道他从不好奇这个神像的作用么？当然，后来他同会的战士实在看不下去了，就提出切换到防御天赋接替坦克工作。结果战士也好不了多少，因为他从不用防御战士最主要的盾牌猛击技能。

另外，我还见过奥法只使用奥术弹幕/秘法弹幕攻击，其间就站在那里等它冷却的；还听说明明是术士频频拉走仇恨，防御战士却把警戒/戒备守护（转移10%的威胁值）放在队伍中伤害最低的人身上的；更有人见过死亡骑士全身装备插满法伤史诗宝石，以及德鲁伊插了很多加招架的史诗宝石，让人感叹大千世界无奇不有。如果有人做一个网站/论坛专门让大家贴各种趣味经历，搞不好会很红火呢。

地下城工具主要是为了方便休闲玩家，暴雪对其也非常重视。一些5人副本长期存在的问题，比如达克萨隆要塞最后Boss非常恼人的频繁切换骨架和风蛇状态，3.3出了不久就被紧急修正了。而魔环副本虽然已经削弱过，但是很多休闲玩家仍然不会玩龙，容易失败，加上对这个副本根深蒂固的坏印象，导致很多玩家一排到就退出，宁愿获得15分钟无法排队的Debuff。为此，暴雪在最近的Hotfix中又进一步削弱了这个副本，而且还让玩家可以从最后的宝箱里取得额外的宝石袋；此外还有较高几率取得原本玛里苟斯10人模式的稀有掉落蓝龙坐骑（但必须通过随机副本排到魔环）。不过这个激励措施也有个负面作用，导致不少玩家专门为此排队，如果不是魔环就退出。

面对新的地下城工具的表现，暴雪会怎么做呢？


副本难度已经很菜了，有了组队工具更方便刷刷刷


通过这个工具，DPS最多10多分钟就能找到队伍，坦克或治疗基本是即排即进


组队工具对装备的要求还是有点低……


碰到“小白”别奇怪

特别策划 深度游戏

魔兽世界——大灾变

●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：在线角色扮演 ●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com

■福建 风梦秋

《魔兽世界——大灾变》设计者问答

在上一期的中旬刊上我们预览了《魔兽世界——大灾变》，其中提到的内容大多都是原则上的改变。1月15日，《魔兽世界》设计者们在微博网站Twitter上回答了玩家的一些简短问题，内容包括了3.3版本以及游戏未来发展等大家关心的问题，这次选择一些比较有趣的内容编译出来。

选择符合你职业的装备类型

我们上期提到过，一直以来都存在如战士、圣骑士等职业更青睐锁甲装备，萨满等职业选择皮甲装备的情况，《大灾变》中装备属性将有重大调整——战士、圣骑士等通过力量来获得攻击强度，这样只有板甲会有力量值，他们就不会选择其他类型的护甲。相应的，锁甲、皮甲就只有敏捷，盗贼、德鲁伊等职业只能通过敏捷来获得攻击强度。

此外为了鼓励玩家这样选择，穿着适合自己职业的装备类型还会有小小的奖励（类似目前战士天赋中，将板甲的高护甲值转为攻击强度的设计）。有人可能觉得，这些改变是到了资料片才需要操心的事，可实际上就像以往的两个资料片一样，在资料片之前也会有一个“4.0补丁”，先行引入资料片的新系统，其中就包括了这些装备属性的调整。暴雪希望玩家仍然按照自己的需求随意选择装备，但在选择时也留心这个变化，有所准备，这样如果计划在“4.0补丁”后的过渡期仍然继续Raid，或希望装备在练级时更有帮助，还是应该有“正确”类型的装备作为后备。

PvP伤害降低

《巫妖王之怒》中，由于玩家伤害和治疗的大幅提高而耐力却没有同样程度的提高，导致PvP战斗往往在很短的时间内结束。在最后一个赛季到来前夕暴雪做出了调整，通过Hotfix提高了韧性的作用，韧性将会降低玩家在PvP中受到的伤害，数量为韧性值的两倍。这样根据韧性值的高低可能有10～20%的伤害降低，而韧性对暴击的影响，包括降低的暴击几率和暴击伤害都没有变化。虽然修改后由于普通伤害减少，暴击伤害也会相应减少，但比例还是不变的。暴雪的意图是通过WLK的最后一个赛季来试验这个调整，为即将到来的CTM作准备。目前暴雪没有调整治疗，他们认为需要先观察，如果伤害降低后治疗变得过于强大，才会再做出调整。

Twitter上的设计者问答

和大多数游戏开发者一样，《魔兽世界》的设计者也很看重Twitter这个平台，于是就有了下面的这些对话：

问：如果伤害、治疗与生命值的对比过高，为什么不给战场/竞技场增加一个-30%伤害/治疗的Debuff呢？

答：我们讨论过这种方案，看起来有点笨，却可以解决问题。也许会在资料片之前的最后一个赛季试验一下。

问：你们仍然计划加入公会房屋吗？

答：公会房屋不是优先考虑的内容。除了设计上费时费力，还涉及大家离开主城进入其他玩家看不到的私人区域的问题，而我们喜欢城里人多些。不过谁能预料到5年后《魔兽世界》仍有如此强劲的发展呢？所以将来什么都有可能。

问：冰冠堡垒引入了一些类似于家用机/动作游戏的新设计，你们会在CTM中保持这种趋势吗？

答：我们大家都已经玩《魔兽世界》很长时间了，不断引入新鲜有趣的新事物是很重要的。受到大家欢迎的东西我们会不断加以改善，不受欢迎的我们就放弃。不过我们永远都不会过于偏离挥剑和施法这样的核心元素。

问：有计划增加背包的容量吗？

答：是啊，我们经常讨论这个。不过，也不能无限扩展，我可不想要一个100格的包包，装着一大堆东西要处理。我们需要确保你可以轻松升级现有的背包，也不希望大家完全摆脱包包。

问：为什么随机英雄副本队长的奖励被取消了？

答：我们不想要鼓励根本不懂怎么指挥的人去争当队长。

问：在CTM中，当我们在艾泽拉斯达到58级以后，需要到外域去，还是可以



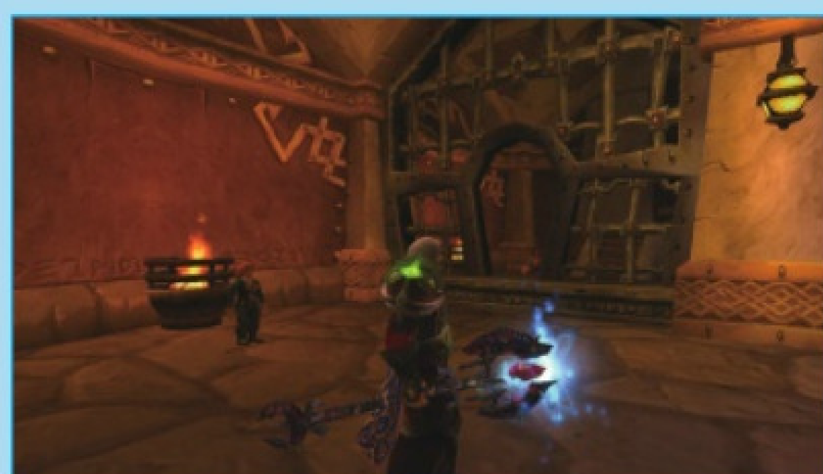
战士天赋“武装到牙齿”，将护甲值转为攻击强度



很多玩家喜欢收藏，所以包包和银行空间总是不够，宠物和坐骑已经解决了，但还有人喜欢收集战袍、旧套装甚至是各种武器等



“磨损的剑柄”自从加入后就颇有争议，掉落率几次调整，装备绑定使得很多人都会选择需求然后拿去卖，当然真正想要的人也不在乎一点点钱



比起直接的加成，尼伯龙根这样有特效的武器的确更有意思，但平衡它不是件容易的事

在艾泽拉斯继续练级?

答：你终究还是得经历TBC和WLK的内容，很抱歉，艾泽拉斯在60～80级之间有一段空白。

问：对平衡德有什么计划？特别是关于日蚀的触发。RNG（随机）有时候很影响我们的DPS。

答：我们并不介意RNG，不过因为在错误的时机触发而损失一个重要的触发效果（比如你正要移动）的确是个问题。如果顺利的话在CTM中我们有一个很酷的解决方案，它使日蚀变得更酷，而且总体上也让平衡德鲁伊更有用。

问：为什么晶歌森林里几乎什么都没有？真可惜看到这么漂亮的区域被浪费了。

答：是啊，我们也感到遗憾。一部分的原因是它位于达拉然下方，而我们没预料到达拉然会如此耗费资源。我们不想吸引太多玩家到那个区域。最初十字军的试练是要放在那里的，因此有些任务把你引到那里，但我们很担心这会影响运行效果。

问：WLK里（比如冰冠堡垒）显示了暴雪越来越多使用过场动画来实现戏剧效果。你们会不会给旧的世界事件也增加一些动画？

答：我们很乐意，但这些动画并不容易制作，如果我们要制作更多，很可能是用于叙述CTM中的新故事而不是旧的事件。

问：平衡德和元素萨满都觉得他们的DPS在冰冠堡垒中落后了，有没有计划提高这些多面手职业的伤害输出？

答：下一个补丁里有小的Buff。我们会观察当更多的Boss被解开（包括困难模式）以及更多的玩家取得T10和更高级的装备后他们的表现，如果需要的话我们可以进一步Buff他们。

问：冰冠堡垒一段时间后将会增加的Buff会提高多少生命值、伤害和治疗?

答：我们还没有最终决定，可能是5%，类似于Luck of the Draw的Buff。

问：有没有计划让低级副本（玛拉顿、哀嚎洞穴等）更适合新玩家（比如需要的时间减少）?

答：是的，我们不可能把所有副本都进行全面修改，但CTM中组队工具的存在意味着我们必须试图改进这些副本。

问：有没有可能使个人银行像公会银行一样，一个服务器上的所有角色都可以存取?

答：我们就此讨论过很多，它不仅提供玩家方便还可以减少邮件的数量。

问：法师会不会有一天成为真正的传送大师？比如增加主城之外的传送门或自己决定区域。

答：法师可以传送的地点已经在不断增加，但是不会到法师们可以完全忽略船、坐骑和飞行路线的地步。

问：你们有没有考虑过把“磨损的剑柄”改成拾取绑定?

答：因为在冰冠堡垒中可以轻易取得更好的武器，我们觉得应该让玩家可以交易剑柄，而且也是对应第一把Quel。

问：有没有计划让冰冠声望的坦克戒指触发更频繁？目前对Boss的战斗几乎从不触发。

答：我们计划调整很多触发特效，包括这个。坦克仍然可以回避很多攻击，使得这个特效用处没那么大。

问：CTM中你们加入了“护甲—力量”的天赋来避免板甲职业争夺皮甲装备，有没有计划阻止非布甲职业选择布甲?

答：对，我们有些计划。

问：有没有计划增加更多的独特触发特效的武器？你们觉得这对Mix/Max（装备、Buff等各方面追求极致数值）会有什么影响?

答：我们计划添加更多的触发特效（以及其他有趣的机制），这样你不会觉得一件装备只比你替换掉的装备多一点属性而已。我们知道这样不容易平衡，但那也是一种乐趣。

最后，开发者告诉我们，CTM中不会有类似沙塔斯城或达拉然那样的避难所，成为联盟、部落共同的聚集地，大多数时间玩家还是要使用各自派系的主城，这也是CTM的重要目标——让旧大陆重现生机。P


晶歌森林是很漂亮的地方，同时也很……空旷


法师已经有不少传送和传送门法术


蓝龙，第一个户外Raid Boss，这种Boss经常带来很多问题，比如敌对甚至是己方阵营的破坏和骚扰


3.0成就系统加入后，黑色战熊吸引了很多人参与主城Raid


天谴之门大战的动画很有史诗的感觉，自那之后大家就希望看到更多

头条新闻

■育碧软件宣布调整全财年目标

育碧软件宣布更新了其2009/2010财年的目标。在调整后，第三季度的销售目标从之前公布的5.4亿欧元下调到4.95亿欧元，年度销售目标从10.4亿欧元下调到8.6亿欧元。育碧认为，这一下降调整归因于以下几点因素：首先是DS游戏市场的重度调整。经过几年的强势增长，2009年度DS游戏市场开始萎缩，虽然Wii平台保持销售强势，尤其是《舞力全开》获得成功，但其他休闲游戏市场的销售额预期将下降约50%，即1.6亿欧元。其次，游戏市场向高品质AAA游戏偏重。《刺客信条Ⅱ》主机版实际销售量已达800万套，显示了育碧对于这一市场形势的反应能力。尽管如此，并非公司的所有游戏都在市场上获利：詹姆斯·卡梅隆执导的电影《阿凡达》的同名游戏和一些非休闲类Wii作品都报道显示了比预期低的销售额。


《遗忘之沙》在下个财年的第一季度就会发布

鉴于此种情况，原定于2009/2010年财年第四季度发布的《汤姆·克兰西的细胞分裂——定罪》和R.U.S.E.将延期至2010/2011年度，其中《细胞分裂——定罪》从此前确定的2月23日延期到4月13日上市。育碧还宣布，2010/2011财年将有比目前财年更多的知名品牌作品发布，包括《细胞分裂——定罪》《波斯王子——遗忘之沙》以及Driver、“疯狂兔子”以及“刺客信条”系列的新作，其中“刺客信条”新作将是系列中第一款具有多人游戏模式的作品。育碧软件CEO Yves Guillemot表示，下个财年育碧将把重点放在Xbox 360和PlayStation 3平台游戏上，此外还其他的品牌游戏和新作也将在本年度相继发布。

■育碧软件透露《刺客信条Ⅲ》等新作细节内容


IGN认为，用一年时间制作一款全新游戏可能性很小，充其量也就是“刺客信条2.5”

继育碧软件CEO Yves Guillemot提到《刺客信条》的新游戏及最新在线游戏功能后，育碧还确认，《刺客信条Ⅲ》的故事依旧会发生在Ezio身上，情节也会延续自《刺客信条Ⅱ》的故事而不是猜测的法国大革命。新的《刺客信条》很可能是《刺客信条Ⅱ》中拆分出来的故事，而不是一个正统的续作。多人游戏模式如何实现也将会是一个焦点问题，或许是Ezio和许多刺客一起进行战斗，所以我们很可能可以选择许多不同的角色进行游戏。按照育碧的财报，新的《刺客信条》预计最晚于2011年3月底上市。另一方面，育碧的新财报没有提到去年公布的新游戏《绝处逢生》（I Am Alive），Yves Guillemot在电话会议中说，《绝处逢生》将使用《细胞分裂》的引擎重新制作，由于彻底重建了这款游戏，目前还需要很长的开发周期。

■育碧软件为《阿凡达》游戏版辩解

育碧软件在1月份的季度财报中已经承认，《阿凡达》的同名游戏没有取得预想中的销量。育碧软件CEO Yves Guillemot表示，导致这一现象的原因是多方面的，有游戏开发本身的原因，但还有一个原因是因为电影选择在12月份上映（12月18日首映）。他说，公司方面原本估计新年之后游戏的销量仍旧可以持续，但事实是，整个12月份的假期过后，游戏的传统销售旺季已经过去，“这对游戏公司来说不是一件好事”。

月评

■还是在线验证！

过去，许多厂商都曾寄希望于强悍且不择手段的StarForce加密来确保自己的劳动成果不被盗取，但其实这种措施是否能够“防盗”取决于你和盗版组织的关系是不是还可以。特别是早已落伍的DRM理念反而给正版用户造成了极大不便，如验证机制、安装次数限制等。现在，随着EA等厂商寄希望于在线验证和全程在线游戏机制，育碧软件也想通了，他们有可能很快就全力投入联机认证体制。

与令亲者痛仇者快的DRM手段不同，在线验证和游戏机制不会限制游戏的重装次数和扩散范围，不过育碧的做法是，同一账号同一时间只能有一个登录到育碧验证网站。这就保证了在游戏热销期间，除非几个玩家三班倒，否则就无法利用同一个账号分享一个游戏拷贝。育碧的在线服务部门表示，作出这一决定的动机很简单——如果你有100台电脑，就可以装100台电脑的游戏，但同时只有一个人可以通过在线认证，并正常进行游戏，而且这种在线验证并不是简单地通过验证并保持在线即可（就像《云之遥》），育碧已经考虑将存盘功能也保留在服务器端，这样除非有人费劲去架设“私服”，那么最大的主动权就把握在厂商手里，总之不通过育碧的服务器你什么也干不了。


《工人物语7》的Beta测试就需要付费参与

育碧表示，这一设计不存在“离线”模式，玩家想玩游戏，就必须连接互联网。当被问到是否会对销量有影响时，公司方面表示只要买得起正版的人，大概都会是上网用户。

育碧很可能在近期发行的《工人物语7——王国之路》（The Settlers 7: Paths to a Kingdom）中加入这一系统。在游戏业正版销量萎缩的大背景下，这样对抗盗版恐怕也是无奈之举吧。P

Die Siedler 7

"工人物语"系列是模拟经营游戏的代表作，你在游戏中可以随意建造自己的王国，所有环节都不需要单独控制，只需发布命令。而到了五代和六代，这个系列开始尝试新感觉，单位变得可控制化，招致了许多人的不满。为了遵循民意，《工人物语7》将回归原有方向——任何单位都无法控制，只能发布命令静观其变

工人物语7——王国之路

预计发售日：2010年3月23日

■广东 神之影

■回归前四代，这才是真正的"工人物语"！



一首动听的主题曲开始了我们的测试之旅，平衡、性能、硬件是此次测试的目的

作为历史最悠久的模拟经营游戏之一，"工人物语"系列诞生至今已有17个年头了，数百万的游戏销量为其带来了不少忠实粉丝，但这么长时间的演变也存在老龄化和赶时髦的问题。五代与六代的"即时战略"化引来众多粉丝的强烈不满，但出于对这一系列的喜爱，大家只能寄托于最新作《工人物语7——王国之路》能找回当年的感觉。一月中旬，育碧通过知名游戏站FilePlanet进行了这款游戏的Beta版测试，由于测试初期仅向北美和英国玩家开放申请，因此笔者费尽艰难才得以参加这次测试（感谢"英国友人"Clond），也在此为大家送上独家报道。

建筑

模拟经营游戏都存在一个通病，那就是拥有数以百计的建造选项，大家可能需要尝试几次才能搞清楚某些建筑的真正用途。通过Beta测试，我们看到《工人物语7》对建筑系统进行了大规模简化，算是解决了部分问题。在游戏里，建筑单位分为基础建筑、消费建筑、装饰建筑、特殊建筑、经济建筑等几种，其中用于生产的基础建筑仅有5种，分别是农场、村舍、庇护所、住宅和贵族住宅，大家对此可能会产生疑问，仅靠这5种建筑能维持经济运转？

事实上，这些基础建筑并没有发挥什么作用，它通过各种子建筑为其收集或生产资源。每种基础建筑都拥有五六种子建筑，每次建造基础建筑时，周围会出现3个空地选项，这些空地就用于建造子建筑。假设我们在山林附近建造村舍，那就可以在村舍周围的空地上建造伐木小屋、锯木小屋和森林小屋3种子建筑，伐木工人负责砍树搬运，锯木工人负责锯成可使用的木块，护林工人则负责种植树木，



《工人物语7》真的回归了一代的卡通风格



建造一个建筑时，周围会出现3个子建筑的位置



很明显，伐木小屋、锯木小屋和森林小屋3个子建筑建在一起

英文名：The Settlers 7: Paths to a Kingdom　本刊译名：工人物语7——王国之路
游戏类型：模拟经营　制作：Blue Byte　发行：Ubisoft　期待值：★★★★



胜利点界面，每个胜利点需要什么要求一目了然，也有一些胜利点需要后期解锁



这是科技网界面，3条路线分布在3个角落，中间是胜利点



高空俯视图，能看到所有区域的情况



攻打城市时遇到炮塔，仅有火枪手对其有效，其他单位只能等死

三者构成一个可循环的生产链。如果村舍位置靠近河边，我们还可以把锯木小屋、森林小屋改建成狩猎小屋和捕鱼小屋，那工人们便会在一个地方同时进行伐木、狩猎、捕鱼3项工作的资源收集。虽然个人认为新的建造方式不够直接，但它极大考验了大家的城镇规划能力，空间利用、建筑搭配将会是游戏取胜的关键。

经济

“工人物语”系列一直以慢节奏著称，它的慢节奏主要体现在资源使用方面，从A地采集的资源，必须通过工人搬运至B地才能使用或加工，这种非即时消耗的方式让游戏过程变得极为缓慢，要是不幸遇到资源紧缺，一个建筑修起来得几分钟时间。在Beta测试里，游戏依然坚持着这种慢节奏，缓慢的经济生产、无时间加速功能，几乎每玩一盘都要耗费数小时的时间。根据Beta版列出的排行榜数据，比赛场次最多的玩家也只有25场，这也间接反映了游戏过程不是一般的冗长。

虽然坚持慢节奏，但游戏的经济系统还是得到了一定精简，游戏里仅有26种资源，每种资源的生产链结构不会超过3层，不会出现一种资源需要通过数个加工环节才能生产的情况，例如后期的珠宝，只需黄金和钢铁两种资源，而钢铁仅由铁矿石和煤炭两种原始资源加工而成。这样复杂的生产链也仅有3层，何况是其他生产链？个人认为，虽然经济系统的精简未能缩短游戏时间，但它却弥补了放弃加速功能存在的问题，否则一盘游戏玩上一天一夜都有可能。

胜利点

“选择自己的胜利之路”，这是育碧软件为《工人物语7》精心制订的宣传口号。通过较早前发布的宣传视频，我们看到一位玩家逆转乾坤，不仅击垮了对手的军队，还让己方建筑连续升级，这两个看似普通的环节却让这位玩家赚足了5个胜利点，直接获得比赛的胜利。如此有趣的对抗视频，看得出游戏在宣传自己的创新概念——胜利点系统。但是，我们通过Beta测试却发现这个系统并没有想象中那么有趣，它反而让游戏变得更复杂，因为大家的选择多了，游戏难度也骤然增大。

Blue Byte引以为豪的胜利点系统拥有军事、贸易、科学3条路线，这些路线堪比传统即时战略的种族概念，精通一条路线会让胜利来之更易。例如，某地图共有12个胜利点，3条路线各占了4个，如果我们走军事路线，占领3处以上的领土、生产20名以上的作战单位，获得这两个胜利点自然不在话下。但拥有25个以上的金币或建造25所以上的建筑，获得这两个胜利点则相对较难。在这场胜利点争夺战中，并不是抢先获得胜利点就能稳操胜券，最后还要看谁的数据更高。假设我们早早建造了25所建筑，要是对手在后期建造了35所，那这个胜利点则属于对手。值得庆幸的是，胜利点仅是获胜条件之一，游戏依然允许我们借助武力灭亡对手。只要生产大量矛兵和火枪手攻占对方城堡，直捣黄龙，也能发挥军事路线的最大魅力。

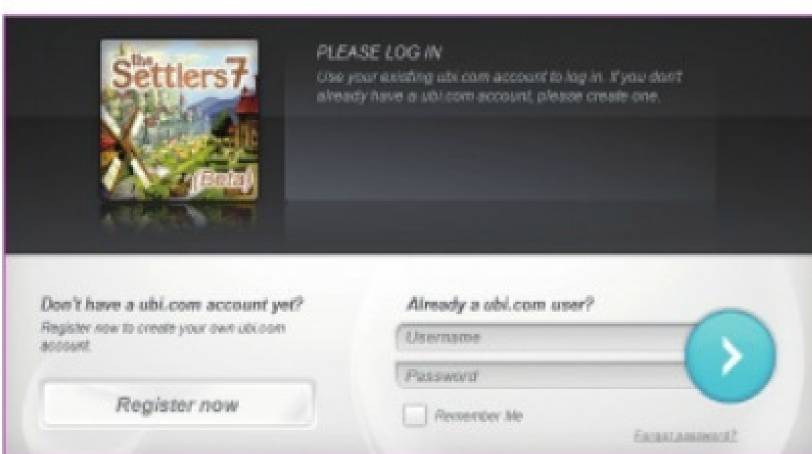
科技网

《工人物语7》拥有的另外一个新概念是“科技网”。这是一个网状结构的科技树，它的核心依然是军事、


贸易系统是为贸易路线专门制作的，也有一个直观的网状结构图


这次战斗过于滑稽了，人数相同的对战居然会出现同归于尽的情况


建造空间非常有限，大家只能合理利用



登录时需要输入ubi.com的账号


单人模式中拔掉网线，系统会弹出等待窗口


测试之前要定制个人资料，包括头像、头衔等


排行榜显示有4000多位玩家参与了在线测试

贸易、科学三路线，跟3条路线有关的科技整齐分布在这个“科技网”上。在科技研究方面，同样也是与众不同，玩家需要招募足够数量的见习修士、修士、神父，才能开始某科技的研究，如果抢先研究至中央的科技还能额外获得一个胜利点，也许这个胜利点就是大家通往胜利之路的大门。

声望

随着建筑系统的简化，我们发现《工人物语7》毅然放弃了沿用多年的建筑升级系统，取而代之的是全新的声望系统，它通过非金钱形式、非阶段形式对建筑进行升级。这个声望系统由3棵声望树组成，最大特点在于自由升级，只要拥有声望点，即可在3棵声望树上任意升级。如果你觉得工人效率太低了，那你可以升级道路，让泥路变成石路；如果仓库不够存放了，那你可以升级仓库，让存量大幅提升；如果矿场资源开采完了，那你还可以升级地质学家，让矿场资源不断再生。同时，获得声望的途径也是多种多样，建造消费建筑可获得，研究科技也可获得，声望系统的利用想必也是游戏取胜的关键。

贸易

在贸易方面，《工人物语7》拥有一个类似于“科技网”的“贸易网”，它也是一个网状结构的示意图。明显不同的是，“贸易网”并没有军事、贸易、科学3条路线，仅有一条有4个方向的贸易路线。大家都从一个位置出发，通过小贩、推销员、批发商发展各自的贸易路线，例如某个方向的第一步需要用黄金购买面包，第二步则要用黄金购买木头，然后不断顺着“贸易网”的网线进行贸易。通过这种贸易方式，《工人物语7》已无法像以前那样想换什么就换什么，只能按照“贸易网”的路线来换取自己紧缺的资源。

DRM绝非传闻

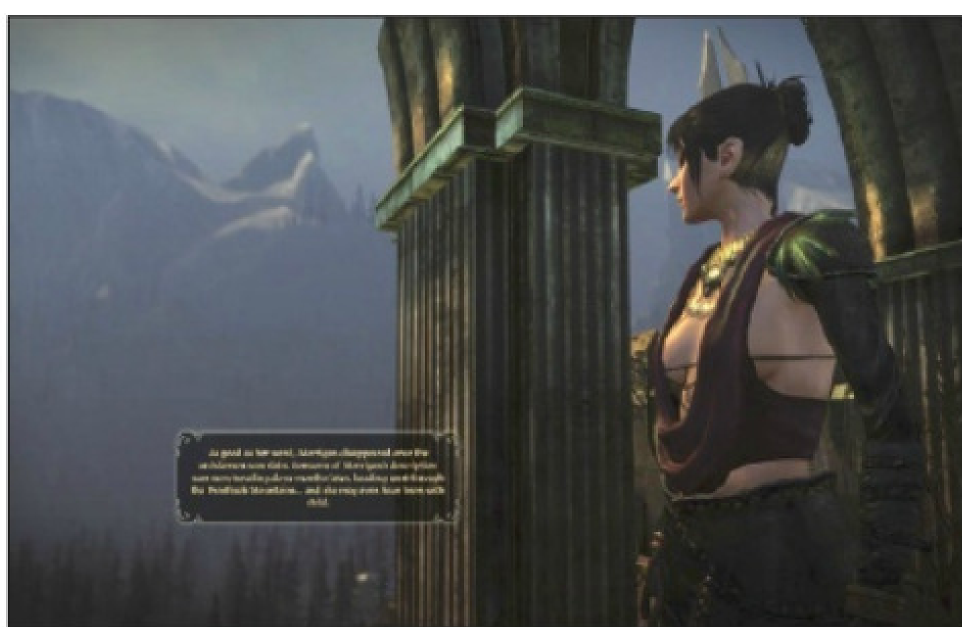
最近，育碧将采用最新DRM在线验证机制的传闻引起了不小的波澜。对中国玩家来说，有人担心“世界末日”，从此无法玩“免费的”游戏；也有人表示难以接受，扬言抵制育碧的正版（这都什么心态……）。

所谓DRM，是“内容数字版权加密保护技术”（Digital Rights Management）的缩写，全新在线验证机制的不同在于，它需要用户保持联网状态，一旦游戏过程中不幸断网，那游戏也无法继续。更为夸张的是，育碧还准备了存档服务器供各位在线存档——存档文件不保存在本地，每次读档也要在线验证。也就是说，今后你必须联网才能玩游戏，而那些盗版组织想赚钱还得自备一台私服模拟验证环节、保存存盘记录。先不管这种做法是好是坏，现在可以肯定的是，《工人物语7》将是最先使用这种验证机制的游戏之一，通过Beta测试也可以证实这并非传闻。例如进入游戏前，你必须首先登录ubi.com账户；游戏中内嵌有个人信息系统，包括形象设置、头衔系统、排行榜、个人邮箱等，说明网络化是不可避免的。为了测试传闻的真实性，笔者故意删掉本机存档，发现依然能正常读取进度，这说明游戏存档另有备份。经过数十小时测试，其实并未感觉到在线验证带来哪些不便。除非你网速极不稳定，在线验证并不会比限制安装次数的DRM加密更让你难堪。P

头条新闻

■EA下财年将减少游戏数，走精品路线

EA首席执行官John Riccitiello去年12月曾表示，EA下一财年所发布的作品数将减少20%。日前EA欧洲区高级副总裁Jens Uwe Intat对此作了进一步解读。他表示，减少游戏数量的目标是少而精。在过去游戏行业整体快速增长的刺激下，摊子铺得过大，以为一套组合拳过去，即便有几拳落空，后果也不算特别严重。但市场日益成熟之后，投资组合及风险管理变得愈发重要，这是我们眼下最为关心的。这一理念应贯穿于整个组织架构，而非局限于开发领域。尽管EA近期的大作口碑和销量都很不错，但公司仍旧处于亏损状态，股票也在下跌。分析认为，EA今年首季度强劲的作品阵容将改善这种状况。进入冬季以来，《龙世纪——起源》和《质量效应2》持续取得销量上的成功，相关游戏的DLC也频繁推出，此外在春季还有重磅作品《战地——叛逆连队2》即将面世。EA的下个财年将从2010年4月份开始，也许在年终财报里，我们就能发现今年到底少了哪些游戏。


DAO的“DLC群”给EA作出了巨大贡献

■《质量效应2》首周销量突破200万套



BioWare简直就是金矿！

EA宣布，BioWare的未来题材RPG《质量效应2》上市头一周的销量就突破200万套，创造了比前代更加辉煌的成绩。EA说，根据统计，《质量效应》原作花了3周时间才达到100万套的成绩，到第六周才突破160万套。本次的《质量效应2》不仅获得了好的销量，还获得了众多媒体的极高评价。知名的IGN网站给出了9.6的高分，还有部分媒体给出了10分，Game Rankings网站的平均分达到95.65%。此外，《质量效应2》还创造了一些另类记录，比如在发售日前后登上了全球20家杂志的封面；在网络上“质量效应2”也成为关键词，甚至成为Twitter上最热主题的前10名。

■EA宣布《FIFA世界杯2010》，没有PC版！

EA又一次抛弃了PC玩家。日前EA正式确认将于4月27日发行例行的世界杯官方游戏《FIFA世界杯2010》（FIFA World Cup 2010）游戏，平台是Xbox 360、PS3、Wii以及PSP。和过去一样，游戏将包含参加南非世界杯资格赛的全部199个国家和地区的详尽资料，玩家既可以带领自己喜欢的强队冲击大力神杯，也可以使用被早早淘汰的球队满足一下。唯一的新意是在世界杯游戏中首次加入了在线模式，允许玩家参与世界杯模式，从小组赛杀出重围，争夺世界杯桂冠。官方新闻稿没有确认PC版的存在，这意味着PC平台将像2008年欧洲杯一样，再次和EA的官方足球游戏无缘。


世界杯的气氛很浓啊！

月评

■叛逆连队

EA官方已经宣布《战地——叛逆连队2》（Battlefield: Bad Company 2）PC版的测试正式开始。先期首先邀请《战地——叛逆连队》原作的玩家进行多人游戏部分的测试，以便DICE更好地完善游戏。所有已拥有《战地——叛逆连队》的用户将会收到一个验证码，新的申请者必须是预先订购的玩家或某些游戏网站的付费用户。这次测试从1月28日开始，预计2月25日结束。


画面……也太好了吧！

EA在宣布全程在线游戏防盗版的措施之后，另一个巨大的策略变化是为旗下游戏开放更多的Beta测试。除了已经测试很久的《命令与征服4》，现在《叛逆连队2》也加入了进来。此次Beta测试提供一张名为“Port Valdez”的阿拉斯加雪地地图（很像是早期公布的那个场景），支持32人混战（主机版为24人），对阵双方为美、俄。玩家能接触到5种地面载具和3种飞机，双方可以长枪短炮，打得不亦乐乎。

先期已经有许多PC和Xbox 360的用户体验了《叛逆连队2》，有网站声称在不到3小时的时间里发放了1万个Beta Key，每秒钟有1万名用户试图连接该网站。在Beta测试开始后的21个小时里，为申请Key而建立的新账户超过10万个——这还只是某个欧洲站点的统计数字，那些拿到Key却找不到地方下载客户端的玩家把数一数二的Demo下载和测试网站FilePlanet给挤垮了。

PC版Beta测试的确暴露出一些突出问题，比如玩家无法更好地搜索服务器，比如PC玩家的狙击手视野比主机玩家的能见度要差，DICE针对这些问题一直在调整中。当然，不管这款游戏品质怎么样，音效和画面上肯定是远远胜过了《现代战争2》。如果你错过了《叛逆连队》，那么真的该关注一下这个跃升为一线大作的《叛逆连队》续集了。P

1月29日，EA LA携手Gamespot向全世界玩家公开了《命令与征服4——泰伯利亚暮光》的Beta测试。开放测试意味着这款游戏即将发售，而遗憾的是，游戏中还有很多工作并未接近完成。我们似乎要得到一个半成品，EA LA则坦白地告诉玩家：请你们玩过之后大声来喷，制作组不怕你们，因为游戏的制作已经收尾，不可能再做出根本性改动

命令与征服4

预计发售日：
2010年3月16日

■征服者 underlu

■ "网游化"的《命令与征服4》呈现出大量不同以往的设计思路。

《命令与征服4》从2009年9月开始闭门Beta测试到现在，经历了v5启用全部3个组别、v7引入采矿机制并开放顶级单位、v10平衡大改等几个版本，现在已经最后定型。在《命令与征服4》的5v5争霸模式、据悉也将是唯一的多人游戏模式中，几乎看不到一丝前作的影子，其确立RTS基础的采集、建造、发展等元素统统消失无踪，留下的基本只有战斗的部分。从这一点来说，CnC4几乎不能够称为即时战略游戏，而更应该归类为即时战术游戏（RTT）。可是CnC4又提供了比前作更多的策略成分，为什么呢？容我慢慢道来。

核心思想

CnC4的核心思想是把一支完整的军队强制划分成使用车辆坦克的进攻组、使用步兵炮台的防御组和使用飞机技能的支援组，然后每个玩家就只能控制其中一条生产线。所以从全军的角度来看，这仍是一支由各式各样武器组成的现代军队，而且和以往一样有可能出现光出坦克、光买飞机甚至光造炮塔玩龟缩的情况。军队的抗打击力度也有所提升，比如说以前要是重工厂或建造场被炸掉，一方的生产能力就会元气大伤，但现在什么不够用了还可以让队友换组过来一起造——只要想法开通还是很容易适应新规则的。

可是，玩过RTS多人游戏大规模会战的朋友一定明白，人一多就容易出现雪球效应甚至雪崩效应——哪怕实力非常相近的两方交锋，如果因为运气等不可控因素或偶然失误而导致一方崩盘，自此胜方的优势将逐渐扩大，而败方基本没有翻身可能，后面的游戏就没意思了。既然这游戏一心是冲着5v5去的，出现人口上限来硬性控制双方单位数量也就在所难免了，5v5游戏里的人口（称之为"指挥点数"）只支持10部坦克左右，也无法通过自身努力提高人口上限，这对玩惯大场面的CnC玩家来说是比较难受的，好在如果起始玩家比5人少的话，人口上限也会相应增加，在比赛中退出或掉线的玩家人口将被平分给剩下的队友，他们的买兵速度也会等比加快来抵消雪球效应。

传统的消失

为了使游戏彻底休闲化，制作方还把资源系统砍了，买东西一律不算钱。作为CnC系列立足之本的泰伯利亚矿已经从地球表面上抹去了……这是可恨了点，不过也是一个观念转换问题：对游戏本身来说，真正重要的只是单位的获得速率和消耗速率，部队规模从来都不是无限膨胀的。虽然我们通常无时无刻都在一个劲地买兵，但总会到了某一时刻放缓甚至停顿——在以前这个极限是主矿采光，



通过杀敌练级来逐渐解开全套武器



三组分立

英文名：Command & Conquer 4: Tiberian Twilight　本刊译名：命令与征服4——泰伯利亚暮光
游戏类型：即时战略　制作：EA LA　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★


5v5下每个玩家的部队可能就这么多


基地车降生时把敌人无情地撞成散件


泰坦机甲虽然霸道，对这些小蜘蛛小飞机却极其效率低下


买单位不用钱，大可以在建造序列狂点99辆


自动提示此单位攻击什么敌人最有效

现在则是抵达人口上限。虽然货币没有了，性价比概念还是存在的，这就关乎单位消耗的人口（步兵、轻型车辆占用少，同一时间就能拥有一堆；高级单位占用多，可能造四五个就到顶了），但无论造什么兵，玩家之间的战斗力都大体相当。比较可惜的是为了照顾新手，两个阵营的单位人口代价都是一一对应的，这样就把历来一方单位少而精、一方多而杂的传统给干掉了。

不仅造兵不用钱，连负责造兵的移动基地车（MCV）本身也能无限重生，倘若MCV被击毁，只要过十来秒钟就能在诞生区重新投放一台。这种重生极难阻止，因为大本营诞生区都有炮塔重重防御，一般没有后期重型火力是不可能攻下的，MCV投放时还会撞毁着陆点的一切敌人，所以就算把敌人大本营攻下你也不敢在那里久留，而MCV安坐大本营只需一分钟左右就能把损失的单位全部补造回来。

这样听起来，CnC4就是个鼓励不断爆兵的游戏，而它确实就是需要连续爆兵！之前提到过单位获得速率，而消耗速率则由单位破坏力水平决定，CnC4的单位破坏力较低，两部坦克单挑可能30秒钟都还没分出胜负，而造一部只需要十来秒，那岂不是越打越多？所以这就强迫玩家一定要攒出一批坦克才好发动进攻，方能集中火力一次消灭一个敌人。

打破僵局

上面说的，都是制作方如何费尽心机阻止一方迅速扩大优势，来维持“公平”的比赛环境，那要如何才能打破僵局呢？还得靠单位相克！游戏里总共只有5种武器类型和5种装甲，每种武器只对一种装甲有效——机枪克步兵和小型车辆、穿甲炮克普通坦克、导弹克飞机、激光克大型单位、高爆克建筑，打其他类型效果都马马虎虎。每个单位的说明里都直截了当地标出其武器和装甲，玩家要做的就是瞅准了敌人的单位类型不断买相克的兵种去对付。如果这都还嫌不够易懂，还有更简单的提示：当你命令单位攻击敌人时游标变大，就说明打它准没错，反之变小就意味着事倍功半。

除了战术上克敌制胜，还要讲求战略安排。由于规则决定双方几乎在任何时候都有同等规模的军队，也无法通过断敌钱粮或奔袭基地等方式来打压对手，只能利用队友间的沟通合作，灵活调兵来形成局部兵力优势，相克不失误的话，这样很容易把敌人打跑。

战略要地

为什么要把敌人打跑呢？当然是为了夺得战略要地。CnC4里一幅地图上的战略要地分为3类：目标点、夺旗点和中立建筑——

目标点：5座名为泰矿控制网络节点（TCN）的建筑，只要在其旁边的我方地面单位比敌方多就能慢慢将其转为自己的颜色，只要我方的TCN比敌人多就会开始源源不绝地获得“胜


全游戏头号目标建筑"泰矿控制网络节点"


用任意单位到特定地方夺旗


像这处重要位置已经预先布满了己方的炮塔，得之无异于囊中之物


漂亮的战术夹击


密集使用支援组会被对空部队轻松收拾掉

利点数"，累计到某一定值即判定比赛胜利，是必须拿下的位置。

夺旗点： 由于本作中泰矿以夺旗游戏的形式不断出现在4～6个固定的位置，将"旗"运回我方地盘才能获得宝贵的"升级点数"，并用来研发各种升级或解锁更先进的单位。这是扩大优势的主要手段——毕竟大家兵力都差不多，而有科技升级支持的单位比未升级的少说强50%，先进单位更加可以克死某些低端单位，可见这也是必争之地。想想如果地图上夺旗点被敌人控制住大半的话，胜算也是很渺茫的。

中立建筑： 包括地面控制站和大型炮台等，占领方式和TCN一样只要有自己人在附近就行了，它们的价值所在各不相同。比如地面控制站能把周围一片变成我方地盘，把"旗"运到此处比运回大本营节省不少路程，而且MCV被摧毁也能在这里重生，迅速投入战场复仇，让敌人郁闷"怎么刚费老大劲干掉又回来了"；中立炮台火力异常凶猛，足以独力抵挡敌人半支军队，在它们旁边稳住阵脚后不仅自己安全，而且能给敌人极大威慑；反之，要是自家门前的炮台被敌人占去，那就接近出不了门，重要性不言而喻。

以上这些地点至少总有各一处是属于唾手可得的，这还是制作组为了防止一边倒，所以处于下风一方也不用太沮丧，那怕被人赶回老家，只要胆大心细还是有机会翻盘的。

正因为战略要地如此之多，它们之间的关系又十分微妙。比如说开局宁愿不管TCN也要先拿下夺旗点，反正只要有了强力单位不难反攻回来；而有了中立建筑能使护旗安全顺利得多；但我也可以说那些中立建筑你就费心费神占去吧，TCN在我手里看谁笑到最后……正所谓兵无常势，水无常形，地图上总有中场和两翼，我们是打131、212、还是320？如何操纵5人有限的兵力以洪水般的气势连续冲击这些要地，然后又要像坚冰般将其守住封死？这是一门在兵种微操之上的学问。

尽管双方单位在设计上对应比较明显，其阵营风格还是较好地保持了下来：GDI正面攻击力强大、更注重单位的存活与作战经验；Nod擅长隐秘的埋伏和偷袭、各种游击与骚扰让敌人防不胜防。这样，双方的实力十分均等，而各兵种之间的重要性也处理得比较好。

我个人认为，一个成功的RTS平衡，应该做到每个兵种都有其光芒、都能以其为中心形成一套打法。CnC4里正是因为存在大地图持续机动作战以及多兵种互克，且风水轮流转的平衡很动态，所以几乎每种单位都允许玩家纯爆或混合着来用，来适应不同战况，这比起前作那些十分固定的战术是有所进步的。

三大组别

游戏的另外一个玩点在于3个截然不同的组别，它们各自的长短十分明显，互补非常重要。最简单地说，前


部分进攻组单位加装武器前后对比


两家进攻组合作分别突击擅长的目标


进攻组攻占目标后防御组用大量步兵及防御塔巩固阵地


连绵不绝的塔阵连绵不绝的塔阵



连续的EMP瘫痪与球形闪电让敌人坦克部队生不如死

面的克制设计已经决定了，假如一队人全部用防御组，那对面只需要反步兵和反建筑两种武器就足以打发；假如一队人全部用依赖飞机的支援组，对手只需要一些防空武器就能把他们克得体无完肤。除了相克外，3个组仿佛对应快中慢三种不同的风格，可以说这是跟玩家性格挂钩的，每个人都必然会有自己最擅长的组别。

进攻组

进攻组实力均衡，中规中矩，同时也是队伍的中坚。游戏初期的四处抢夺工作只有进攻组的快速车辆最能胜任，而他们的地面单位也是三组中战斗力最强的。进攻组拥有种类最多、武器配置最齐全的单位，在初级科技水平时便有资本抗衡任何敌人。游戏中单位被消灭后会随机掉落升级箱供其他单位拾取来获得个体升级，一般情况下只会掉落绿色升级箱，这是能提高老兵等级的；而进攻组还会见到蓝色升级箱，拾取后能加装武器，如有的单位会从单炮变成双炮，有的会装多一倍导弹，使火力有质的飞跃，这是进攻组单位的突出优势。

进攻组的战术通常有大量轻型车辆的狼群撕咬或压路机式的坦克平推，其余就是防空型或拆楼型的部队组合，进攻组玩家尤其需要学会见缝插针地抢夺/攻占敌人薄弱地区，并懂得好钢用在刀刃上这个道理，集结优势的相克兵力把敌人一击打垮。

防御组

防御组是慢热型的，要论死守任务就非他们莫属了。防御组的步兵单位无论火力装甲还是速度都是最弱小的，但小也有小的好处：补充快捷，死了不心疼，而且密集的队形内有不错的伤害输出，还能通过进驻建筑或运兵车来增强生存能力。防御组最突出的优势是同时拥有单位和建筑两条生产线，可以认为总兵力平白比另外两个组多了一倍。虽然造得慢死得快，但炮塔阵成型后再加上独有的防护罩科技，还有工兵的不断修理，将变得极其顽强。为了弥补机动性的巨大劣势，防御组还能利用特定单位跑到遥远的地方建立炮塔阵，还有特殊的地道建筑让单位快速转移位置。另外讽刺的是，在高级科技水平时，防御组还可以建造强力的远程炮兵单位以及足以瞬间瓦解对方防线的超级武器。

防御组的打法永远是步兵、炮塔众星拱月地保护着基地车，因为倘若基地车被摧毁，所有建筑都将停电瘫痪，剩下的步兵就无异于待宰的羔羊。前期的虚弱与缓慢也使得防御组很不适合抢点，最好是由进攻组把点抢下来之后转交给自己固防，但只要这根基打下来后，就可以用塔攻的方式逐渐蚕食敌人并扩大自身领地。防御组最辉煌的时刻，莫过于到了后期多个防御组同时靠完整的高级防线扎根在地图的所有重要地点，大量机动部队用地道玩协防，敌人打哪里就全部转移到哪里，超级武器轮流地放，绝对能让敌人欲哭无泪。


加上护盾的舰队如入无人之境把地面轰平


毁灭性技能用好了等同于超级武器，瞬间瓦解一支军队


修理机器人与防护技能连用，让友军能够抵挡数倍的敌人


经典的双方各组出齐大混战

支援组

支援组强调快且灵，他们的飞机能以最快速度赶到地图上任何需要火力的位置，支援技能更可瞬时施放。不过不难想到，支援组的正面战斗力是最弱的，所以他们的飞机最好用来狙杀那些落单的敌人，或专挑敌人防空薄弱的地方来揍。快是够快了，可是不能抢点也没用啊，还好支援组也是有少量地面单位的，除了标准的工兵外都是一些用法特殊的车辆。

说到特殊，支援组几乎每个单位都有特别本领，有的是被动效果；有的需要手动施放，如一些杀伤技能、增强友军的Buff或弱化敌人的Debuff招数。这些技能用对了时机，效果极其显著，如群体补血或瘫痪敌人，假如有一个水平非常高的玩家，可以让几个单位连绵不绝地对敌人放瘫痪，这样不就等于敌人永远不能动了吗，那是多么可怕呀！所以光从数值上看，支援组单位不够别的组打，但就算不去支援友军而凭自身能耐和敌人硬拼，支援组的潜力都是不可小觑的。

关于支援技能方面，支援组玩家会无时无刻地缓慢获得“支援点数”，而杀敌或治疗友军、释放增益/减益技能都能加快获得速度，然后就能消费这些点数来施放一套共15种的仿如魔法的技能。这些技能的设计坦白说并不出色，很多甚至是前作的改个名就拿来用了，实用性也参差不齐，但不可否认有些技能实在非常强大。在总攻时放一个可以让对面瞬间溃败，会战规模越大，己方受益单位就越多，或反过来对面中招的敌人也越多，功效就越明显。这样，做一个聪明的支援玩家的快感也是莫大的。

支援组的初期玩法分成出击型和辅助型两种，出击型自然是之前说的空军战术，尤其适合用来辅助夺旗，因为虽说自己是空军不能夺旗，但友军头上有人关照着总要安全得多，也能迅速拦截对方的夺旗单位；辅助型则是指大量生产专有的能为任何友军补血的无人小飞机，别看好像缺了自己那份战斗力，队友的单位得到持续补血那实战效果可是脱胎换骨——想想己方怎么打也打不死还越来越高级时，敌人那种无奈吧……何况补血时支援点加得特别快，也有助于支援组更多地施放技能。

到了中期，支援组可以用到更多的辅助单位，或用孤注一掷的轰炸机流将敌人据点一个个拔掉。后期的支援组更是出现各式各样的飞天战舰，威震地面任何敌人，支援组和防御组仿如一对冤家，在前期支援组对稳健的防空塔阵一点办法也没有，可是到了后期，远程战舰又能轻松捣破防御组苦心经营的防线。

结语

可以见到，3个组别在游戏的各个阶段存在相生相克、相辅相成的关系，这使得团队沟通协调的重要性又上了一层楼。而且设计方十分狡猾地试图通过这样的组别分立同时笼络不同的玩家群体——喜欢堆积坦克爽快冲锋的，玩进攻组；喜欢悠闲淡定建造模拟城市般的建筑群、并把一波又一波敌人击退的，玩防御组；喜欢微操放招、用技术征服对手的，大可以投向支援组。玩家各展所长、畅快合作、尽情游戏，是CnC4的主打头盘。

我们战场上见，指挥官！P

编后：本文截稿于开放测试初始阶段，正式版内容可能有变化。感谢来自MYCNC.org的独家图文。

头条新闻

■《边境之地》宣布第三部DLC

1月29日，Gearbox Software和2K Games宣布《边境之地》（Borderlands）的第三部DLC《诺克斯将军的秘密军火库》（The Secret Armory of General Knoxx），官方将这次更新描述为“目前为止最大的DLC”。Gearbox Software已经发布了DLC的截图，并透露这部DLC将包括大量的新场景、任务。多少级能打通军火库仍是未知数，根据Gearbox的说法，他们将至少提供“34级至50级”的任务。到本刊截稿时止，这部资料片何时发售还没有消息。



这便是Knoxx将军的秘密武器?

此外，2K Games已于2月23日发行零售版的《边境之地》扩展包合集，包括先期发行的两个DLC《奈德博士的僵尸岛》（The Zombie Island of Dr. Ned）和《疯狂摩西的地下竞技场》（Mad Moxxi's Underdome Riot），售价为19.99美元。

■《生化震撼2》调整防盗版机制



DLC开发已经开始，主要由2K Marin负责

2009年12月，2K Games曾宣布《生化震撼2》（Bioshock 2）会搭载连正版玩家都厌恶无比的SecuROM防盗版机制，玩家只能在5台PC上进行安装，联网激活后才能进行游戏。不过很快他们还是作出了调整。2K Games在游戏官网发表声明称，由于宣布DRM机制后得到了大量表示质疑和担心的反馈，他们决定缩减PC零售和付费下载版本的DRM防盗版机制，调整后的《生化震撼2》抛弃了SecuROM安装数量限制，虽然SecuROM功能仍然保留，但仅会被用来进行简单的验证工作。2K Games还会遵守微软的Games for Windows LIVE非SSA执行标准，用户购买游戏后可在15台机器上进行激活，这个限制用满后还可以致电微软客服进行重置。2K Games表示，这样一来他们的防盗版措施严厉程度已经和目前市场上的很多游戏类似，Steam版的SecuROM限制甚至更宽松。《生化震撼2》已于2月9日上市，PC普通版售价为49.99美元，PC限量版为89.99美元。

■《荒野大镖客——救赎》公布预订版特别礼物

在线零售网站Gamestop早前曾宣布，他们将为提前预订《荒野大镖客——救赎》（Red Dead Redemption）的玩家赠送3件可用服装，现在经过这家网站玩家的票选，3件服装的样式已经确定并公之于众（没有预订的玩家预计只能在将来的付费DLC中得到它们），其中最有趣的一件是全身用兽皮包裹的猎人伪装。Rockstar Games发布一个预告短片公布了3件装备的特性，这款颇为强大的“西部版”GTA按原计划将在4月27日发行Xbox 360和PS3版。



没错，还可以猎熊!

月评

■ 向谁看齐?

我们刚在前面几页讨论了育碧软件的防盗版措施，这个措施能带来什么样的后果还不知道，在中文游戏论坛里也很少被讨论。显然，习惯了免费吃肉的玩家不认为末日已经来了。

但是很明显，《生化震撼2》调整防盗版机制是一个恰到好处的例子，它已经预示着几乎所有的欧美游戏发行商都会尝试采用单机游戏网络化的做法。这个做法并不是要把单机游戏变成我们印象中的网游，而是把验证机制和存档等一系列只有网络游戏中才会采用的措施移植到单机游戏里。如果你熟悉网络游戏是如何运营的，那么你就会知道，如果存档等一系列重要的玩家档案都保存在服务器端，那么通过普通的破解玩到免费版的游戏就更困难一些。如果服务器端的技术足够过硬，并且没有人能偷跑服务器端的程序，那么仅凭你手中得到的不完成的零售客户端是无法体验游戏的。或许你可以想象这样一幅图景：在不久的将来，那些以“发种快”著称的单机游戏论坛会突然失去关注，因为就算你下了客户端也无法连入正版服务器。如果各方面措施够好，这一点并不是不可能实现的。

那么我们要问，这样的措施真的有正面效果吗？是的，肯定有。如果真的破解这条路不再畅通，那么正版用户肯定不会减少，而是增多，而这种效应显然会对PC游戏的重新繁荣带来希望，说不定在国内也会诞生新的依靠代理单机正版而崛起的发行公司。P



“网游化”是解决盗版的出路?

特种部队——战线

预计发售日：2011年

■北京 红黑军团

■掩体射击的游戏方式已经穷途末路？请看一种全新的演绎方式！

一面倒挂的星条旗飘扬在阿联酋首都迪拜的上空，这座堪称地球上最奢化的城市，遭遇了比现实中经济危机更加具有毁灭性的灾难：一场突如其来的沙尘暴袭击了这里，整个城市沦为了沙漠中坍塌的废墟。一个令人颤栗的男声从云端飘过：“你还坚持要‘救援’我吗，上尉？你们认为我疯了，我成了怪物，那么亲自来看看吧，我们等着你的到来！”如果上述诡异的氛围让你着迷，而你又是一个掩体射击游戏的爱好者，那么请关注来自柏林的Yager Development正在制作的《特种部队——战线》。

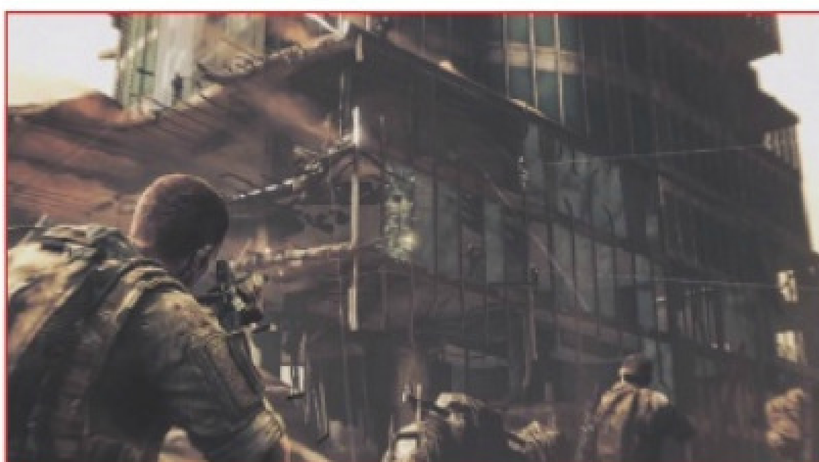
剧情：《现代启示录》

在先行预告片中“献声”的大反派，是美国陆军将领John Konrad。在灾难发生后，他率领一支部队前往迪拜撤离幸存者，随后与总部失去联系。为了查明事实真相，军方派出了由Walker上尉率领的德尔塔特种部队（拜托别再像土鳖一样叫它“三角洲”了），但在到达灾难地后，却遭遇了狂暴士兵的攻击。Walker发现了一个惊人的事实：将军并没有失踪，而是占领了整座城市，实施各种暴行。他声称这里才是他的家园，他有义务率领部下保卫领土。原本的救援对象，现在变成了杀戮的刽子手——《战线》的故事似乎受到了《现代启示录》的影响。

战斗：《战争机器》

预告片中Konrad将军的画外音，在新近公布的一段演示Demo中再度出现，当他说完最后一句话，Walker率领的小队就遭到了伏击。主角随即躲藏在一堵水泥矮墙后，依靠“盲射”来压制叛军火力。这场枪战并没有进行太长时间，随着一枚枪榴弹在Walker附近爆炸，地面瞬间塌陷，Walker掉入了一个豪华饭店的大厅。就像视频中揭示的，像沙子一样流动的场景，是《战线》的最大特色——被沙尘爆席卷的这座城市，战场环境也是流动的。你永远也不会知道自己脚踩地面的下方，究竟是万丈深渊，还是刀山火海。

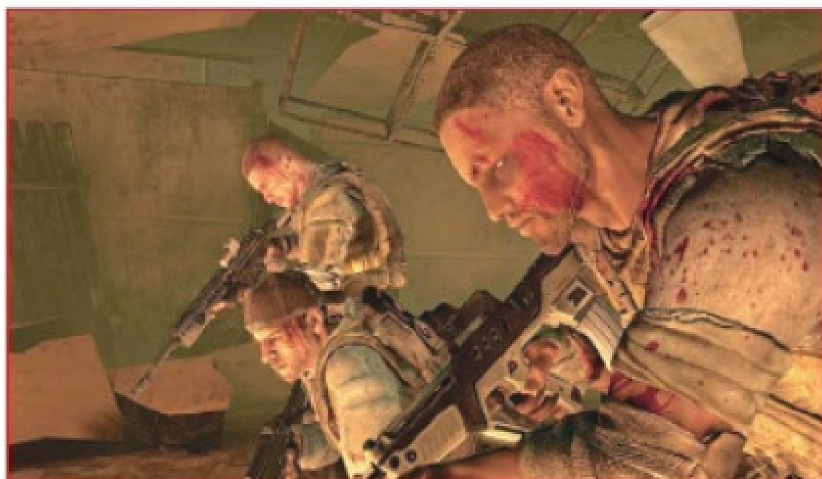

世界最高的哈利法塔，也埋没在漫漫黄沙下

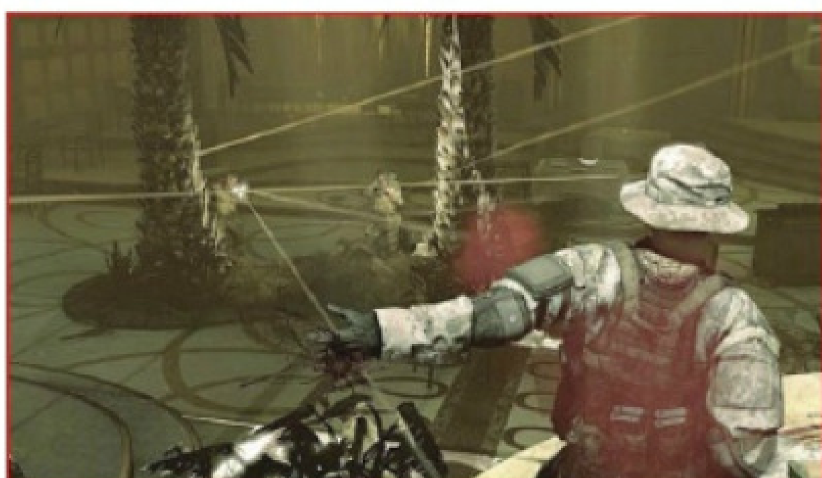

有些场面甚至没有掩体供你躲藏

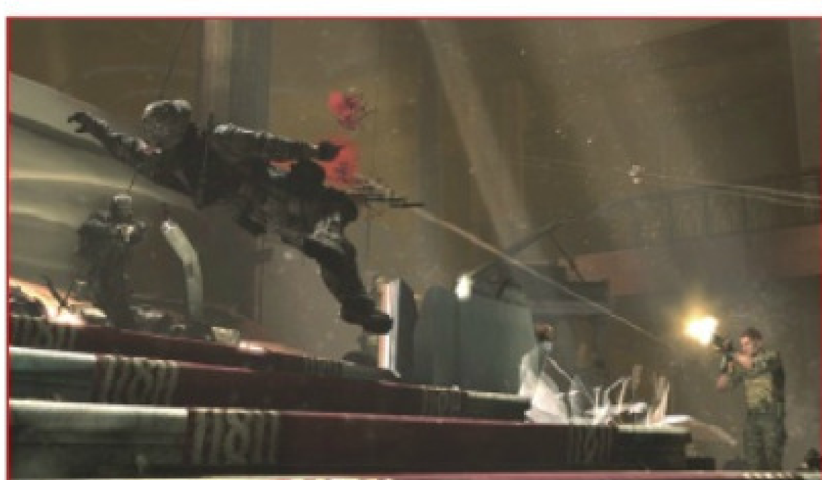

德尔塔特种部队发现的都是脱水的美军尸体

进入室内场景，改良后的“虚幻3”引擎为我们展示了优异的图像效果。酒店大厅中等待Walker的，依然是一场伏击战。与先前战斗不同的是，这次主角面对的是居高临下的敌人，因此在火力和位置上都处于绝对劣势。位于高处的叛军投掷手雷和C4炸药，然后使用绳索下降到地面，对

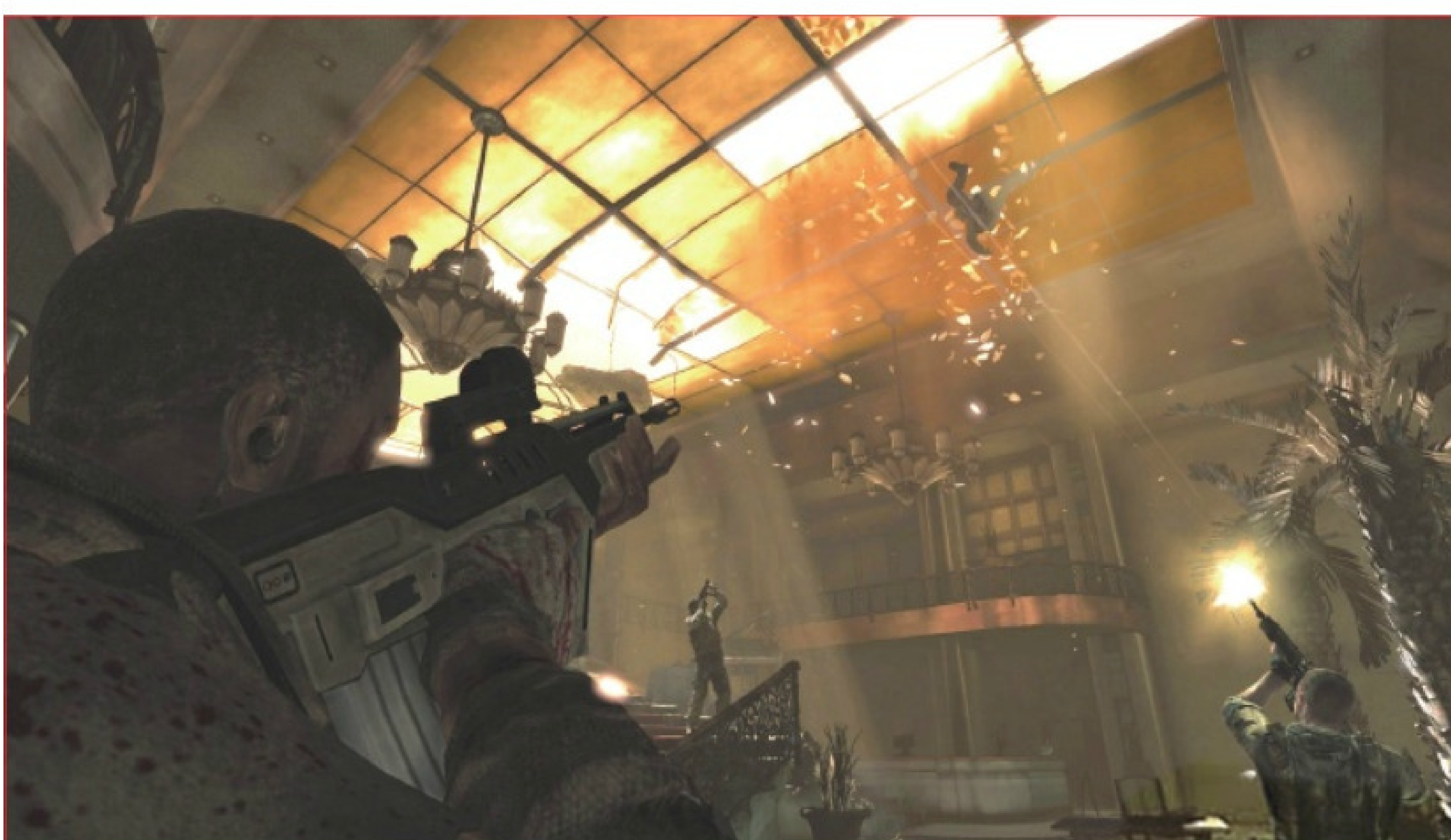
英文名：Spec Ops: The Line　本刊译名：特种部队——战线　游戏类型：射击
制作：Yager Development　发行：2K Games　期待度：★★★★


队友集合完毕


夹击敌人或被敌人夹击


你所面对的，是狂暴化的美国陆军士兵——不过就算他们狂暴，也没有GeoW中兽人兄弟们那样狂暴……


在敌人占据制高点的情况下，这种级别的掩体只能让自己死得更快


射击天花板，然后等待大量沙土的倾泻

经是毫无还手之力了，不过对玩家而言，我们依然有充分的反制措施，这就是游戏的小队指挥系统。与《战争机器》不同的是，《战线》不但可以调整小队的基本策略，而且可以对队伍中的两名队友下达具体命令，基本的命令包括包抄、坚守、回撤和火力掩护，玩家还可以在场景地图上设置路点，让战友们实现更加精确的攻击走位。

《战线》具备与《战地——叛逆连队》类似的“全部场景可破坏”特性，而且在光源被破坏后，整个场景的光照效果也随之动态变化。主角的基本武器为M16步枪和AA-12“喷子”，射击系统基本上是《战争机器》的翻版，诸如低姿冲刺跑时的摇晃镜头、两个掩体间的快速转移等标志性设计，也在《战线》中被忠实再现。

场景：《时之砂》

演示Demo的最后，制作组展示了用沙子消灭敌人的玩法：一群持有优势火力的敌人依托掩体，在前方挡道，各个击破的难度极大。如果注意观察，就会发现这群敌人的头顶上有一大块玻璃，上面堆积有厚厚的沙子。击破玻璃，就能让头顶上方倾泻下来的沙子将敌人彻底埋葬，但也会使被叛军挟持的平民被一并害死。主设计师Cory Davis表示，这款射击游戏会包含少许RPG中手到擒来的道德选择系统，你可以获得很多轻易杀死敌人的方式，但这样也会危害到幸存者的生命，如何选择，取决于玩家。当然，道德数值的变化会影响到游戏流程。Cory总结道：“这是一个黑暗的故事，我们不想用善恶二分法来对游戏角色进行定义。”

对话开发组

Q：能否向我们介绍一下Yager Development？毕竟对很多玩家来说，这个名字有些陌生。

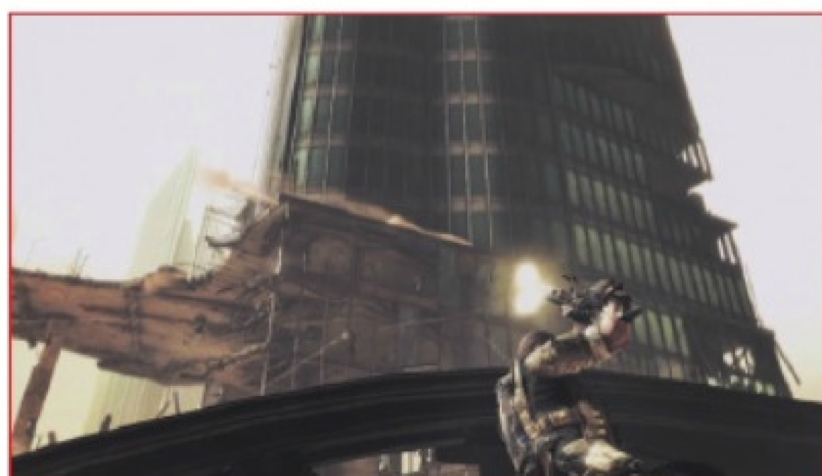
A：我们是一个德国本土游戏开发组，上一部作品要追溯到7年前的“同名”游戏《狙击兵》（Yager），这是一款Xbox游戏，随后也发行了PC版。在这款游戏中，我们尝试了很多独创性的设计，比如游戏的世界观发生在一个国家边境线全部消失后的世界，整个世界被数个跨国财团所瓜分，在不同区域内，无论是使用的武器、面对的敌人，还是具体的战斗方式，都是迥异的（看来叛逆和未来背景是他们一直的爱好——编者注）。在接下来的7年时间里，我们将总部搬到了柏林，并且获得了2K Games的财力支持，还有多名资深美国游戏制作人加入了我们的团队，使得我们可以开发《战线》这样的AAA级作品。

Q：世界上这么多城市，为什么要选择迪拜作为游戏的战场？

A：迪拜对我们来说，是东西方文明交融之处，也是极尽奢华的梦幻天堂，射击游戏玩家的枪口从未瞄准过这个地方。对他们而言，再也没有比将一个华丽场景中的一切全部用子弹撕碎更有趣的事情了。

Q：《战线》风格独特，请问它的灵感来自于何处？

A：正如玩家们所说的那样，经典越战电影《现代启示录》是《战线》的主要致敬对象，此外，《黑暗之心》也是《战线》的灵感所在，或者说，它才是《现代启示录》与《战


这样的盲射能有多大作用?


虽是未来题材，但作战武器全部写实



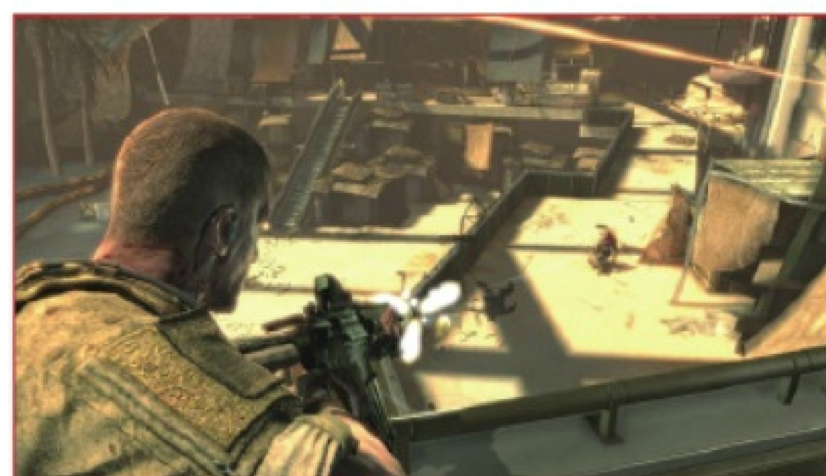
Yager Development 1999年成立于柏林，长期以来并不是AAA级大作垂青的工作室


流程中你随时会遭遇平民，接下来的所作所为，会影响到道德系统对主角的评价，尽管只有到结局的时候才会进行真正的清算


很多截图的武器模型上都有弹夹连接器的存在，这种装备是否会让每一次的换弹都变成《战争机器》中的“完美上膛”？



首席设计师发誓，游戏并不是看上去那么普通


制作组希望挖掘场景深度，而不是一路杀过去

线》共同的灵感来源。当然，这两部作品在拥有相似故事的同时，主题截然不同，我们也希望《战线》可以带给玩家们一次心灵上的震撼。士兵的本质究竟是什么？士兵为何而战？我们希望玩家能够通过这款游戏找到答案。关于这部分的内容，现在还不能透露太多。

Q：《战线》是一款《战争机器》的“克隆”游戏，与电锯男的冒险相比，《战线》为我们展现的战斗究竟有哪些变化?

A：《战线》是一款现实军事题材作品，因此你不用耗费半个弹夹中的子弹，才能干掉一个敌人。同时，身为血肉之躯（起码没有电锯男们穿着的厚重盔甲），玩家所扮演的士兵也无法承受太多的攻击，因此游戏的节奏要比《战争机器》更快。当然我们要说，《战线》更强调战场的立体空间对掩体射击的影响，正如玩家们所看到的那样，Walker将会面临占据制高点的敌人的火力压制，因此躲藏在掩体后面并不是绝对安全的。在被完全压制的情况下，唯一可以依靠的，就是队伍中的两名队友的帮助——前提是你能下达正确的命令，否则只能是将他们提前送入屠宰场。

Q：沙子是《战线》中非常特殊的环境概念，能否具体解释一下?

A：我们并不希望完全采取《战争机器》的设计方式，用固化的掩体将原本就不大的战场划分为一个个小格子，因此我们加入了沙子这一概念，使整个游戏场景呈现出更多的动态。这款游戏不仅要求玩家熟悉所在场景的地形构造，而且还必须对场景外的世界了如指掌——如果一扇大门外就是厚厚的沙土，那么你完全没有必要杀光这个场景内的敌人，而是可以端着RPG或枪榴弹这样的爆炸武器毁坏大门，然后扭头就跑，接着就可以欣赏敌人如何被涌入的成吨沙子“淹死”。但这种看似一本万利的杀敌技巧，其实也有很大的副作用，即便你能够从中全身而退，也必须面对这样一个事实——自己前进的道路被沙子填满了，你只能另寻出路。

Q：是否可以详细谈谈游戏的道德选择系统?

A：我们不可能在一款射击游戏中加入RPG级别的道德系统，从某种意义上来说，《战线》这方面的设计与《生化震撼》类似：解救平民不会获得物质奖励，事实上，做出这种选择，你往往要牺牲很多眼前的利益。误杀，或蓄意屠戮平民，最多也只能从两名队友的口中听到一些抱怨声。我们会通过游戏的分支结局，来对选择恶行的玩家进行“惩罚”。

头条新闻

■完美时空获8项殊荣



2010年1月20日，“2009年度中国游戏产业年会”于大连正式拉开帷幕。百家网游及相关企业汇聚一堂，共同见证了中国网游产业2009年的发展成果。完美时空在本届产业年会的“金凤凰奖”评选中一举囊括“2009年度中国十佳游戏开发商”“2009年度中国十佳游戏运营商等7个权威奖项，完美时空董事长兼CEO池宇峰先生还获评“2009年度中国游戏产业最具影响力人物奖”。

完美时空所获奖项包括：

2009年度中国游戏产业最具影响力人物奖	池宇峰
2009年度中国十佳游戏开发商	完美时空
2009年度中国十佳游戏运营商	完美时空
2009年度中国民族游戏海外拓展奖	完美时空
2009年度十大最受欢迎的网络游戏	《诛仙2》
2009年度中国最受欢迎的民族网络游戏	《诛仙2》
2009年度中国最受欢迎的民族网络游戏	《赤壁》
2009年度十大最受期待的网络游戏	《降龙之剑》

■《热舞派对Ⅱ》浪漫家园1月20日上线



完美时空表示，《热舞派对Ⅱ》“浪漫家园”于1月20日正式开启。全新的“浪漫家园”是真正将SNS社区与游戏完美的结合，玩家可在第一时间了解好友最新状态，进行密切、即时互动，轻松建立自己的朋友圈。具备超高自由度设计，从根本上实现了玩家自主搭配，个性创新的游戏理念。

完美时空指出，在《热舞派对Ⅱ》“浪漫家园”中，玩家不仅能够获得一套专属于自己的“浪漫别墅”，而且还能获得一片未开垦的菜地、一间能够饲养众多家畜的农场、一个能够采集特殊矿石的矿井以及三个分别能够合成服装、道具以及家具的神秘的道具合成点。

■《神鬼传奇》推出跨服PK赛

完美时空表示，由完美官方打造的大型跨服PK机制将于近期登陆《神鬼传奇》。为给这次崭新的PK系统助兴，一场由大量玩家共同参与的跨服PK大赛将同步启动。

完美时空介绍，在跨服战场中，《神鬼传奇》将采多种判定模式分组，以确保对阵双方的实力均等，而最终的胜负判定机制也将遵循公平的理念。

■白色情人月 寻找《诛仙2》钻石情缘

完美时空表示，《诛仙2》3月白色情人月，全新版本真爱登场。充满童话般梦幻色彩的婚礼殿堂，浪漫古典的西式婚纱，象征情侣比翼双飞的《诛仙2》首款羽翼飞剑，以及爱情使者丘比特化身而成的独特宠物都全新登场，更有代表坚贞爱情的钻石婚戒免费送上。

完美时空透露，在3月浪漫白色情人节中，《诛仙2》开启大型寻缘活动——寻找钻石爱情。届时只要参加活动，不仅有机会寻找到今世情缘，还可以获得钻石戒指为爱情见证。





偷看别人Blog，还乱说的人，都应该去罚站!

梦幻诛仙 ●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mhzx.wanmei.com/

■北京 火龙果

《梦幻诛仙》农场防偷大作战

《梦幻诛仙》的开心农场已经开了一段日子，相信大家的菜园子也都似模似样。将农场搬到游戏里，也算是《梦幻诛仙》的一大创意。《梦幻诛仙》的农场要比开心网中的农场好玩许多，在农场内可以看到前来偷你菜的玩家，而不仅是只点点鼠标而已。

农场面积扩大了，作物等级提高了，庄稼成品值钱了，小偷也就开心了……切实做好农场防偷工作，是我们目前的首要任务，坚决与扒窃分子做斗争，认真学好伟人语录，做到他偷我收、他走我偷，与敌人周旋到底，坚持革命的最后胜利。下面就是笔者在防偷工作方面的一些小心得。

了解本质从根本做起

种植作物的等级有十个级别，随着作物等级的提升，作物的种子和成品农作物售价也相应的不同，从而作物的成熟时间也会随之增加。下面笔者将农场作物的名称、售价、成熟时间列表如下：

作物等级	名称	作物售价	成熟时间	预计产量
1	白菜	87	8小时	25～30
2	薄荷	255	10小时	22～25
3	土豆	457	12小时	20～22
4	小麦	631	15小时	18～20
5	西红柿	1058	18小时	16～18
6	茄子	1600	22小时	14～16
7	玉米	2307	24天3小时	12～14
8	向日葵	3272	24天8小时	10～12
9	熏衣草	5333	24天16小时	8～10
10	红酥果	8571	48天	6～8

种植等级	名称	作物售价	成熟时间	预计产量
1	白杨树	88	12小时	40～45
2	洋槐	25	15小时	35～40
3	苦桑树	447	18小时	32～35
4	柏树	625	22小时	28～32
5	象牙木	1081	24天3小时	24～28
6	龙首树	1666	24天9小时	21～24
7	香脂树	2403	24天16小时	18～21
8	黄金柚	3409	48天	15～18
9	桫椤树	5555	48天12小时	12～15
10	八岳云衫	8928	72天	9～12

加强防盗措施保万一

当然，也不可能总是守着那份时间表过日子，每个月总有不方便的那几天，养条哮天犬帮忙守家，还是个不错的点子。主人不在家的时候，狗狗可以尽职尽责的守好农场，不让别人来偷。

与时间竞赛争分夺秒

作物成熟后，并不是马上就可以偷滴，小偷们即便是坐着等成熟，也不是立马就可以得逞的，作物都是有防抢保护时间的。

下面笔者就将作物的防抢保护时间透露出来，大家拿笔记好了，独家透露哟。

种植等级	名称	防抢保护时间	名称	防抢保护时间
1	白菜	2分钟	白杨树	0分钟
2	薄荷	3分钟	洋槐	0分钟
3	土豆	5分钟	苦桑树	5分钟
4	小麦	10分钟	柏树	0分钟
5	西红柿	0分钟	象牙木	10分钟
6	茄子	20分钟	龙首树	0分钟
7	玉米	30分钟	香脂树	20分钟
8	向日葵	60分钟	黄金柚	0分钟
9	熏衣草	0分钟	桫椤树	30分钟
10	红酥果	0分钟	八岳云衫	60分钟


农夫二翔将是你的忠实护园者


与农夫对话购买种子


点击土地进行播种


作物长大后要记得收获呦

特别企划 深度游戏

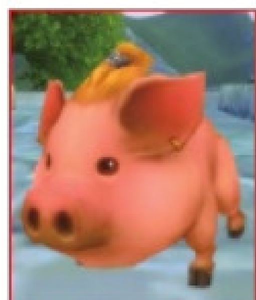
诛仙2

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://zhuxian2.wanmei.com/

■北京 浅蓝

细数《诛仙2》甜蜜可爱宠物

宠物是修真者们在修真之旅中最忠心无二的伙伴，每天它们都任劳任怨的带着我们四处闯荡，陪我们打怪、战斗。每一款宠物都拥有着自己独特的外形和魅力，在《诛仙2》数十款宠物之中，定有一款是你最爱！情侣们谈情说爱，结婚都少不了这些小家伙的陪衬。



丛林山猪

可爱指数：5分

浪漫指数：4.5分

圆滚滚的身子，大大的耳朵，天真无邪的黑豆眼，“丛林山猪”总能引来无数美眉的星星眼和尖叫！并且只要花费少量的金币就可以在“梦溪·豆”处获得“丛林山猪”，这个不费吹灰之力就能拥有的仙宠，人气排行自然是在前列！

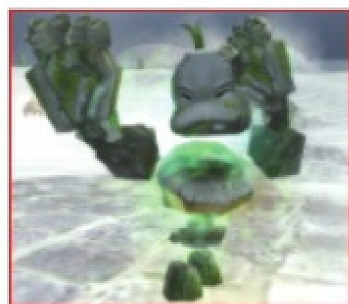
圣诞雪人

可爱指数：5分

浪漫指数：5分



胖嘟嘟的小雪球摇身一变幻化为《诛仙》冰雪无敌的“圣诞雪人”仙宠，在冬季现身的它成为了每一位美眉最希望拥有的新年礼物。



守护石灵

可爱指数：3分

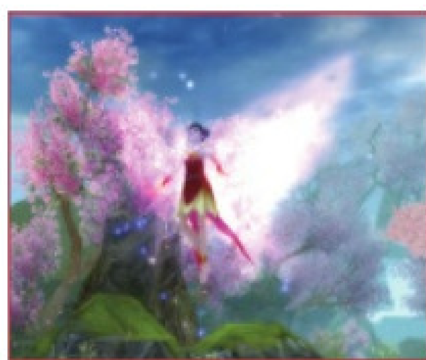
浪漫指数：3.5分

小时候的它，无忧无虑，活泼开朗；长大后的它，威猛帅气，坚固可靠。这就是《诛仙》人气仙宠“守护石灵”。它不仅可以为美眉们带来最实在的安全感，也是型男们最爱的战斗伙伴之一。

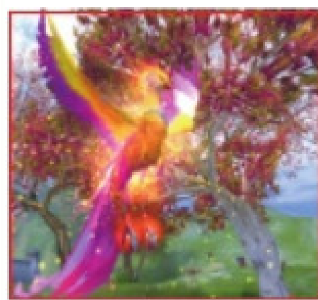
魅心蝶精

可爱指数：5分

浪漫指数：5分



半透明的蝶翼，水汪汪的明亮双眼，粉嫩嫩的纤细四肢，“魅心蝶精”的妩媚与可爱为它赢来了不少人气。被称为爱情化身的它更是美眉们最可爱的扮靓搭档！



妙翅黄鸟

可爱指数：4分

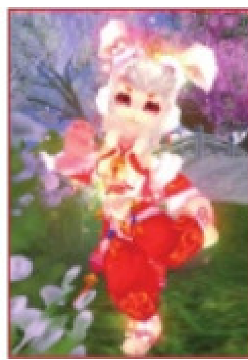
浪漫指数：5分

上古神兽的骄傲与炫目让人难以抵挡！从小小的雏鸟到凤凰般耀眼夺目的绝美仙宠，“彩翼黄鸟”与“妙翅黄鸟”成长的每一步都让我们充满惊喜。上古神兽的骄傲与炫目让人难以抵挡！

超萌玉兔

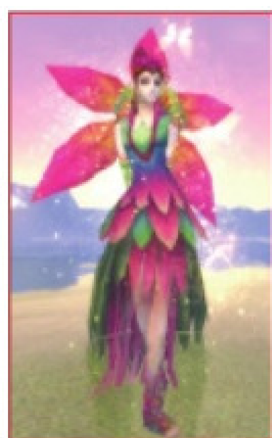
可爱指数：5分

浪漫指数：5分



晃动着一对可爱无敌的大耳朵，眨巴着一双如红宝石般璀璨的大眼睛，可爱的“广寒玉兔”刚一现身《诛仙》就成为了每一位女修真者最希望得到的超萌仙宠！

并且随着主人对小兔子的细心呵护和培养，它还将逐渐长大，最终成长为拥有一双翦水大眼、身穿红色小袄的可爱萝莉！萌指数NO.1！



花魅

可爱指数： 4.5分

浪漫指数：4分

2009年曾经限量放送的漂亮“花魅”仙宠人气一度飚高不下！因其稀少的存世数量和精致的可爱容颜，花魅成为了2009年度修真者最渴望得到的仙宠之一。

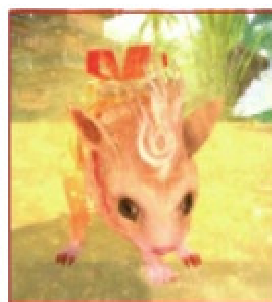
冰原雪熊

可爱指数：4分

浪漫指数：4分



看上去有点呆有点笨的“冰原雪熊”总是在尝试用两条腿走路，它不断的举着大大的前爪，小心翼翼的用后腿练习走路，却总是在不停的跌倒，摔得它皱眉，却从不放弃。认真执着的它让每一位修真者都爱不释手。



送财金鼠

可爱指数：5分

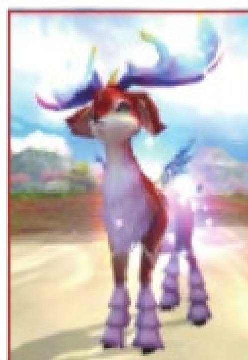
浪漫指数：4.5分

它喜欢玩几乎与自己一样高的金色皮球，它总是背着铜钱穿着中式小衫，爱好表演杂技的“送财金鼠”人气极高，俏皮可爱天真烂漫。

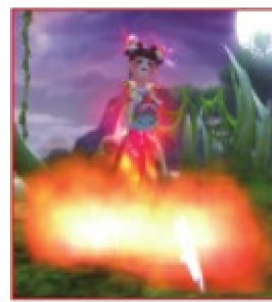
小鹿

可爱指数：4分

浪漫指数：5分



拥有高贵的气质，是MM们的最爱，总是以华丽的姿态出现在世人眼中，非常可爱，是众多MM们的追求之一。



大头娃娃

可爱指数： 5分

浪漫指数 ：5分

骑着小鲤鱼的可爱娃娃，并不像名字一样那么大头，相继魅心碟精之后第二可爱的宠物，在新年之际，大头娃娃是不是要预示着我们“年年有鱼呢”？

《诛仙2》中宠物的种类繁多，获得的方式也不同，有捕捉，有购买，除了特别的绝版宠物，都比较容易获得，除了为《诛仙2》增添一份新的色彩外，同时也是情侣们婚礼必备的甜蜜礼物哦。

神鬼传奇

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

■北京 路人丙

《神鬼传奇》赏金猎人的使命和友情

玩《神鬼传奇》已经有些日子了，也许是我闷骚的性格所致，身边的朋友总是屈指可数。空有一身装备，却无人喝彩。尤其是受欺负时，更是意识到了人多的优势……“网游玩的是寂寞”的时代已经过去，在虚幻的世界里畅游，孤独的人是可耻的！所以除了极品装备外，更需要无数兄弟与你并肩战斗！

正好就在这两天，公会里一个难兄难弟跟我讲了《神鬼传奇》新推出的“探险协会”。仔细了解了一下后发现，这个功能比较类似于现在大多数游戏里的“推广员机制”，但又有不一样的创新。比起其他游戏中，为官方赚取在线人数的人拉人的推广机制，《神鬼传奇》的“探险协会”更像是专为我们玩家服务的一个交友平台，利益共享。

话不多讲，赶快把我自己体验之后的流程和感想，整理成一篇“流水账”供大家参阅。

推广下线用户

积分奖励(这个很重要……)：当你获得了推广员权限后就可以发展新的《神鬼传奇》用户啦，也就是你的下线，或者叫小弟。每当你成功邀请了1名新玩家进入“探险协会平台”，你都将获得“探险协会平台”赠送的积分，利用积分可在“探险协会平台”系统中兑换奖励。

游戏内奖励（这个更重要……）：如果你邀请的用户进入《神鬼传奇》游戏，那么在他的账号创建第一个角色时，填入你的推广码后，那么他的那个角色就成为了你的下线。当他在游戏内等级提升或进行元宝消费时，你就可获得经验值与鸿利点数的奖励，使用鸿利点数可以在游戏内的鸿利商城中兑换相关奖励哦！

积分奖励说明

当你进入《神鬼传奇》探险协会WEB推广平台后，在该平台下与其他玩家产生的互动操作或推广行为将会产生积分奖励。利用积分，你可以通过平台兑换产品周边、完美一卡通或其他奖励。

如果你通过自己的推广链接邀请一名朋友进入快速注册页面，且你的朋友成功注册完美通行证的账号，那么你将获得1点《神鬼传奇》探险协会积分。每个玩家在《神鬼传奇》探险协会中，首次完整填写个人资料后就会获得20积分；同时，首次上传个人真实头像后也将获得30积分奖励。每天首次登陆《神鬼传奇》探险协会平台的完美通行证账号都可获得5积分。所以我们要勤登陆、常登陆，登登更健康！被推广的新完美账号在游戏中的角色被同步到探险协会中，便被视为认证，账号被认证后将被永久标记，认证成功后，推广者将获得50积分。所以光是把朋友拉来注册帐号作用是不明显的，帮人帮到底，还是监督他们进到游戏里来，把角色也一道创建好吧！

在探险协会平台中还设有排行榜，每周将对各项排行榜排在前5名的用户给与积分奖励。根据冲榜难度不同，每种排行榜前5名用户的积分奖励也是不相同的呀！

当你在游戏中确立推广关系的人数到达一定数量后，你还会获得额外的一次性积分奖励哦！

现在再来说说我总结的一些小心得（都是我妄图投机倒把的心酸血泪史啊）：大家不要妄图用“自己推广给自己”的方式来刷积分，这个我试过……没用；每天每个推广员好像最多只能推广100名用户，超额的用户不会再计入业绩了，所以大家还是把更多的时间用在游戏中吧，毕竟玩游戏才是咱的真正目的嘛；只有完整填写个人资料并上传真实头像的推广员才可以领取奖励；推广员在注册满20天后才能兑换奖励；每个推广员每天最多可以兑换3次奖励（这就不少了，你也要给咱别的推广员留点儿啊）。

最后，还是一起看看完美都为咱们准备了哪些实物奖励吧！神鬼手机链、神鬼传奇铭牌、神鬼鼠标垫、神鬼军刀和神鬼礼盒，根据不同积分量还能换取不同面额的“完美一卡通”。

怎么样？感觉还是挺不错的吧？其实奖励只是一种手段，能和广大的朋友们一起游戏，才是我们追求的目的。所以说，当你拉来朋友们一起玩，并还因此而获得了一些奖品时，不要忘记给他们也分上一份儿哦。


恐怖的沙像


另类的佛像


吴哥文明


上古诸神

降龙之剑

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://xlzj.wanmei.com

■北京 竹子

2D新高度，《降龙之剑》前瞻

从2001年的《传奇》到今天，2D网络游戏已经发展了近10年。如今很多游戏厂商都把目光转向了3D游戏的开发，2D网络游戏承受着巨大的技术压力，似乎难以和3D游戏竞争。其实，由于操作方式、画面引擎上的特色，2D网络游戏并不能被3D游戏完全取代，还有不少老玩家对2D网络游戏情有独钟。



Boss“花妖老母”

从这个意义上说，此时出现的《降龙之剑》可以成为2D网络游戏的集大成之作。一方面《降龙之剑》之前有2D网络游戏近十年的发展经验，另一方面还承载了完美时空多年积累的研发技术。《降龙之剑》几乎拥有所有2D网络游戏的特征和优势，2D网游玩家们的各种游戏需要都可以得到满足。

玄幻世界：宏大严谨

国产网络游戏的一大缺点就是忽视游戏世界的设定。不少网络游戏只是简单写一份背景设定，说游戏分成几大世界，几大种族就够了。《降龙之剑》的开发者深知一个详细真实的背景设定对玩家深入游戏世界，强化代入感有着至关重要的作用。在设定上，《降龙之剑》吸取了中国玄幻、奇幻文化的精髓，几大世界反映了不同玄幻文化的特色。同时，《降龙之剑》还拥有大量历史元素，允许玩家在游戏中体验各类历史事件。将游戏内容建立在丰富的传统文化之上，这是《降龙之剑》让玩家可以体验到更加真实的游戏氛围，获得更深刻代入感的主要原因。

游戏画面动感细腻

作为2D网络游戏，《降龙之剑》充分发挥了2D游戏画面细腻的优点。在美工人员的精心绘制下，《降龙之剑》为玩家呈现了精致细腻的游戏场景，却不会像3D网络游戏那样对玩家的硬件设施有过高的要求。

《降龙之剑》还在画面引擎中引入了大量新技术。除了画面渲染、粒子特效等增加画面美观度的技术之外，《降龙之剑》增加了吸引人的镜头伸缩技术。相应的，游戏里设置了“天眼”技能，玩家拥有这项技能后，就可以获得更远的视野。在PK中，拥有更大的视野会获得更大的优势。3D网络游戏的玩家视野受到游戏配置的限制，因而利用玩家视野增加PK战术性的模式只能在2D网络游戏中实现。《降龙之剑》利用2D网络游戏的独有特色，创造了3D网络游戏无法实现的玩法。

战斗系统技巧十足

有些玩过3D网络游戏的玩家觉得3D网络游戏的空间维度比2D游戏多，战斗的动作元素更多，战斗技巧也就更丰富。其实2D网络游戏也拥有3D游戏不具备的战斗技巧。由于每一个玩家的视角都相同，2D网络游戏可以让玩家抛弃对镜头朝向的顾虑，把战斗的注意力都放在走位、施放技能等核心操作上来。

作为对经典2D游戏模式的回归，《降龙之剑》在游戏中设置了角色碰撞功能。玩家和玩家之间、玩家和怪物之间都不能互相穿过。这样做的结果，为游戏提供了堵口、卡位等极具操作技巧的战术。很多老2D网络游戏玩家一定会感到亲切。而且这些战术较为依赖多名玩家的协调配合，因此提高了PK时战术组合的丰富性。

养成元素博采众长

国产网络游戏的角色养成模式如今已经发展到了比较成熟的阶段。《降龙之剑》吸收了各类网络游戏的特点，集合多种养成元素。让玩家在游戏过程中能够通过多种渠道体验到角色成长的乐趣。

《降龙之剑》吸取宠物游戏的经验，在游戏中增添了随从系统。在这一系统中，玩家可以任意捕捉野外的怪物，鉴别随从的属性和培养价值，培养



不愧是“降龙”之剑



采集系统必不可少



打开地图可看到重要NPC位置



灯红酒绿

随从的能力，辅助自己战斗。《降龙之剑》中的随从拥有属性、技能、天赋等丰富的培养元素，给予玩家广阔的施展空间。

法宝系统则为玩家提供一类可以自动成长的法宝型装备。这一系统将传统的装备模式扩展，提供了更为丰富的装备选择。另外，《降龙之剑》还拥有一套"龙魂系统"，镶嵌"龙魂"可以获得更多的技能，通过学习相应的商业技能"祈魂"来激发更多的能力。

角色养成是网络游戏的重要内容。《降龙之剑》通过随从、法宝、"龙魂"等众多系统，丰富了角色养成的玩法，也让玩家之间的PK互动变得更加有趣复杂。

神剑争夺充满刺激

像其他完美时空的游戏一样，《降龙之剑》的PK系统非常丰富，拥有单人PK、组队竞技、帮会战争、门派竞技以及攻城战斗等多种竞技模式，也会给予玩家丰富的PK奖励。

《降龙之剑》中最有特色的PK模式，是神剑争夺系统。每一个《降龙之剑》的服务器中都拥有四把神剑。这四把神剑的功能极为诱人。首先神剑攻击力非常高，拥有神剑的玩家可以获得成倍的战斗力，能够轻易打倒敌人。神剑还会不断成长，打倒的玩家越多，能力就会越高。同时，持有神剑的玩家还能持续获得不断增加经验、金钱等好处。

获得神剑的方法很简单，只要在神剑刷新的时候即使找到它，或者从拥有神剑的玩家手里抢夺即可。拥有神剑的玩家只要在PK中被打倒，神剑就会100%掉落。同时，神剑最多只能连续持有24小时，过了24小时之后就会随机摆放在地图的某个位置上。

神剑系统提供了一个有趣的PK模式，这不仅要考验玩家的战斗能力和伙伴数量，同时也需要玩家具备很强的搜索和反搜索的能力。从这个角度说，神剑系统有点像捉迷藏。它给得到了神剑的玩家以巨大的奖励，又给那些有志于抢夺神剑的玩家巨大的诱惑。群雄共夺神兵利器的设定也让游戏增加了更多的武侠味道。

商业技能别出心裁

《降龙之剑》的生活技能除了传统的采集和生产技能外，还多增加了一项商业技能。初级的商业技能让玩家在同NPC交易的时候讨价还价，以更合适的价格买卖物品。高等级的商业技能允许玩家和更多的商人交易，买到更为稀有的物品。玩家还可以购买一些没有被鉴定的稀有物品。就如同《暗黑破坏神2》中赌装备元素一样，玩家购买的这些装备或许是稀有的珍品，也可能是不值钱的粗糙装备。以往玩家只能通过打怪来体验拼概率获得稀有装备的乐趣。而拥有了高等级商业技能的玩家不再需要冒着被其他玩家PK的危险辛辛苦苦地打怪，只需要站在NPC面前直接购买就可以了。

经营建设内容广泛

如今越来越多的网络游戏都添加了经营建设元素。同样都属于养成内容，建设经营系统和角色个体的成长相比，更加非线性，拥有更多的策略元素，深受部分玩家欢迎。

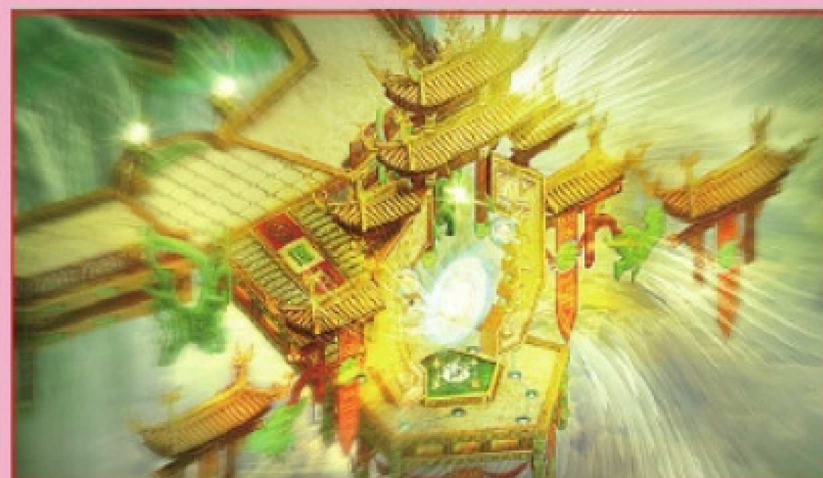
《降龙之剑》的家族建设模式为玩家提供了大量可以修建的建筑，以及只属于本家族的家族技能。参与建设的玩家还可以定期获得家族提供的薪水，拉紧了玩家和家族之间的关系。

除了需要多人参与的家族建设之外，玩家自己也能在家族中开垦田地、鱼塘。家族建设要求的是整个家族的财力和成员之间的合作能力，而田地、鱼塘的开垦则把主动权全部交到了玩家的手中。玩家不需要冒着和怪物战斗的危险，就可以从建设活动中获得丰富的奖励，为玩家在练级PK之余提供了更多的玩法。

集众家之长的经典之作

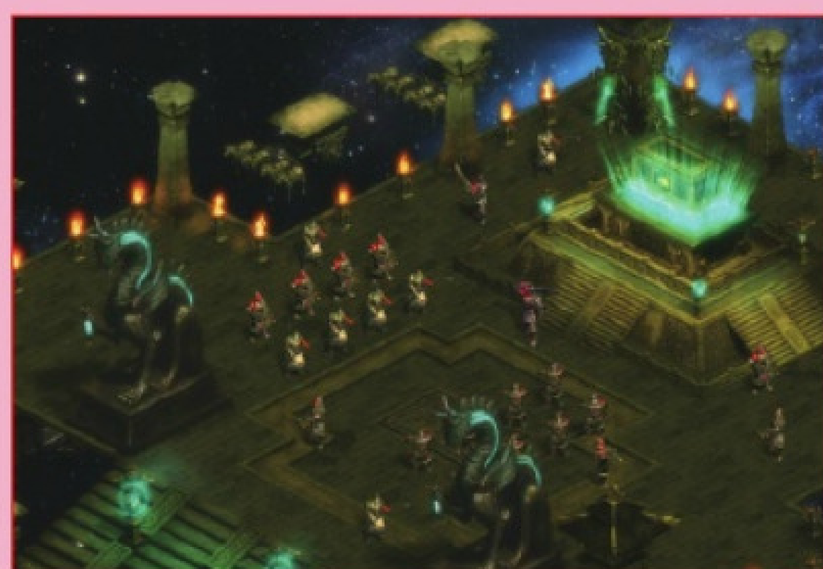
《降龙之剑》抓住了2D网络游戏最为精华的操作和PK元素，让喜欢2D游戏的老玩家们能够品味到经典游戏的韵味。同时，《降龙之剑》收集了多年来国产网络游戏的开发经验，汇集了各种受到玩家好评的游戏元素。宠物系统、法宝养成系统、家族建设系统，这些元素本身就足以支撑起一部游戏或者一部资料片，而在《降龙之剑》中只是游戏的一部分。玩家们在其他传统网络游戏中喜欢的内容基本在《降龙之剑》中有可以找到。同时，《降龙之剑》独创的神剑争夺、商业技能等新元素为传统的游戏模式增加了新的玩法，让精通游戏的老玩家也能体验到新鲜的乐趣。P


丰富而不凌乱的界面


封神台


来来，摆摊啦


玄幻味道十足


游戏中副本

头条新闻

■ 九城发布致DNF玩家第三封信

致DNF玩家第三封公开信

2010.2.4

第九城市《名将三国》团队全体员工感谢您
在百忙之中抽空阅读此信，预祝您春节快乐

尊敬的DNF玩家：

《名将三国》最终公测已于1月8日正式开启，而“两亿Q币招募DNF玩家”活动也已告一段落。活动期间，一百多万玩家的热情支持和积极参与令我们万分激动，大量的诚挚建议和中肯意见更是让我们获益匪浅。作为一款刚刚起步的国产网游，《名将三国》的进步离不开各位玩家的鞭策。大家对我们提出的各种修改建议，我们会在后续的版本中逐步进行修改或完善。借此机会，我们再一次向参与了上次活动的每一位玩家表示诚挚的谢意。

我们在第一封“致DNF玩家公开信”中，承诺给予所有参加活动后选择离开的玩家补偿20Q币。目前，这批Q币已经全部发放到各位参加活动的QQ号账户中，请注意查收。如果有任何问题，请拨打我们的客服电话：021-51729601进行咨询。

同时，我们也将恪守承诺，每个月推出一个新的游戏内容版本，目前《名将三国》新春版已于2月4日开启。在新春版中，等级上限提升到了55级，开放了三个全新关卡、增加了全新的任务模式，并有八个具有中国特色的新春、情人节等新内容与新活动。另外，针对广大玩家在公开测试期间提出的各类问题，我们也进行了一部分的修正和完善。

在此，我们还要特别说明一下，为了让曾经参与活动并选择离开的玩家朋友依然能够更加顺利的体验我们不断更新的《名将三国》，我们已经将所有参加活动并删除角色的玩家的账号中的角色恢复到了删除前的状态。我们非常期待广大DNF用户能够经常关注《名将三国》版本更新的最新动向，相信随着我们不断的更新和完善，一定能够做出您喜爱的游戏内容和玩法。

2月4日，第九城市在官方网站上发布了“致DNF玩家第三封信”。信中说：“两亿Q币招募DNF玩家”活动已告一段落。我们在第一封“致DNF玩家公开信”中，承诺给予所有参加活动后选择离开的玩家补偿20Q币。目前，这批Q币已经全部发放到各位参加活动的QQ号账户中，请注意查收。同时，我们也将恪守承诺，每个月推出一个新的游戏内容版本，《名将三国》新春版已于2月4日开启。在新春版中，等级上限提升到了55级，开放了三个全新关卡、增加了全新的任务模式，并有八个具有中国特色的新春、情人节等新内容与新活动。另外，针对广大玩家在公开测试期间提出的各类问题，我们也进行了一部分的修正和完善。

■《王者世界》无限制联赛

第九城市表示：“回合制网络游戏最大的吸引力就是战略元素的内容，而想要体现这一内容的丰富，没有无处不在的联赛模式是绝对不可能的。《王者世界》的无限制联赛将让玩家无时无刻不感受到王者之争。”

第九城市介绍：“无限制联赛中玩家将由系统进行分组，分组后会接到系统通知，在时间到达后自动传送到比赛场地。比赛过程中系统会自动根据玩家所处的PK段数进行选择，玩家将面对与自己实力相当的对手开始挑战。每场无限制联赛的比赛场次为8次，获得的对战积分可以在罗马点数兑换使者那里换得稀有物品。”

■《新奇迹世界》2010新春版上线

第九城市宣布，《新奇迹世界》2010新春版“护盾，麻将，幸运星虎虎生威行大运”已于2月5日正式更新。



第九城市介绍，护盾系统，主要影响的是PvP内容，使大部分情况下，被秒杀的可能性大幅度减少，增长PvP时间。具体方式为：当角色进入PvP状态后，受到伤害时护盾吸收80%伤害，当护盾为0 时，角色处于无护盾保护状态，受到攻击直接减少HP。

此外，新春版还更新了挑战者装备PvP套装属性，加入无敌幸运星系统等。

■《三国群英传2 Online》迎春群英会结束

第九城市宣布，《三国群英传2 Online》2010迎春群英会已于2010年2月1日凌晨03:00圆满结束。我们正在认真整理玩家的各类意见，并将与宇峻奥汀开发团队进行积极沟通，倾全力为大陆玩家带来中国首款开放式战争网游。

第九城市表示，我们感谢大家对《三国群英传2 Online》的厚爱，为答谢本次参与体验的公会，我们评选出占城次数最多的十家公会，他们都将获得《三国群英传2 Online》测试账号。我们将会在《三国群英传2 Online》正式测试开放前，发放这批公会级限量账号。

月评

■ 横版过关就是好

九城花大力气、大Money来热炒《名将三国》，除是一次九城的市场运作为，还能说明一个问题：这种横版过关网游真是太火了……

我想主要有两个原因。一是简单，与那些欧美MMORPG相比，横版过关显得简单许多，起码没有各种你需要熟悉、适应的系统，也没有“过于强调团队”带来的麻烦。不管你玩得好不好，起码你买个手柄，或者直接键盘，就能战上一会，一扫学校老师或者公司老板给你带来的忧伤。二是也不简单，格斗游戏就是这样，虽然都可以打“爽”，但“爽”的境界却不同，连招、无伤、最速等等，都是可以挑战的目标、炫耀的资本、游戏的乐趣。

小时候玩街机、FC，大多游戏都是横版过关，随着PC和主机性能的提升，虽然这种游戏类型并未消失，但却早已没有当年的气势，除去几款神作外，大多给人以“可玩可不玩”的感觉。能够借网络游戏这股风潮重燃横版过关之魂，真是挺让人高兴。所以作为一个完全不考虑什么内涵，对画面也没有执念，且“你有压力我也有压力”的Loser，我要大声说：横版过关就是好，就是好啊就是好！P



不能否认，虽然是网游形式，但毕竟已经是2010年，画面、系统都有显著变化，不过“打击感”这种灵魂性的东西，则很难Copy

名将三国
●制作：第九城市 ●运营：第九城市
●游戏类型：横版过关 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://wof.the9.com/

■上海 爱若狂风

《名将三国》玩家最喜爱十大任务

秉承了中国经典历史中的人物与战役，《名将三国》的任务系统做的非常贴切和流畅。如果你能顺利练到20级左右，会发现就宛如看完一部完整的《三国演义》，不仅能熟记每个名将的过往事件，还可以重温每场经典战役。下面就来看看最受玩家喜爱的十大任务。

新手指导：万里之行始于脚下

第一次登陆《名将三国》，游戏派遣一位活泼小妹教你怎么操作。详细的教导是让我们顺利享受游戏快乐的前提。在转职后，冲破噩梦级副本后，脑海里总是回想起新手教师可爱的神情，不厌其烦的教我们按下C来拾取物品……

直指人心：站在正义与慈悲的立场

火烧洛阳之际，灾民面对如此险恶困境，除却悲呼命运的残酷还要面对拦路抢劫的刁民。作为正义化身的玩家怎能坐视不理，选择“仁慈的救助”与“杀戮的慈悲”，缓解火灾险情刻不容缓，这个任务完美演绎了灾难中的英雄主义。

鸳鸯同命：和你在一起

记得寿春之战地图里有很多的炸药桶，以前经常被利用起来引发天降火雨，后来才了解到这里隐藏着一段“同命鸳鸯”的情节：如果正好是和你的GF一起组队进入这个地图，在Boss房间GF恰好“不幸”遇难，相信大家一定非常愤怒地将Boss清理，这时就进入了最感人的剧情，为了思念挚爱，虽然手刃Boss，但却选择了投身炸药桶与爱人同宿同飞的行动。这样会得到“和你在一起”的称号，喜欢追求女生的朋友们可别错过哟。

逐个击破：挑战包租公婆

下邳之战的Boss有2个——吕布和貂蝉，相信过这关的朋友都遇到不小的麻烦，我们的包租公吕布和包租婆貂蝉可谓珠联璧合，搭配完美，一个眩晕一个放火，简直不给人活下来的机会。经过组队研究发现：一定要先把貂蝉干掉，才有机会磨死吕布。

三英战吕布：高潮迭起

《三国演义》第五回里刘备、张飞、关羽三英合力大战三国第一武将吕布是个精彩的名段。在《名将三国》中的虎牢关有这样一个主线剧情任务，选择“正义”帮助三英击杀凶残暴虐的董卓马仔吕布，还是选择“天命”帮助注定不当死于此的吕布击退强敌?

貂禅的信物：性价比太高

主线任务貂蝉的信物，需要大家进入火烧洛阳地图中寻找藏在密室里的貂蝉，将貂蝉的香囊交还给她。为了感激你，貂蝉将会给你一个董卓的稀世之宝和五个任务卷轴，这可是真正的好东西，按图索骥完成任务就可以得到永久增加五种属性的道具，这个任务奖励也太棒了!

打不死的小强：虐杀李儒

使用香囊的话可以得到董卓第一智囊的任务，这个任务让我抓狂了很久。竟然要在突袭长安中消灭四个难度下的李儒。前面几个难度还好说，最后一个难度组建了好几个队伍终于完成，得到的奖励也不错——“欺诈者”称号。

肚子大能压死人：刺杀董卓

心宽体胖这个词绝对不适合董卓，庞大的体型并没有让董卓成为开朗的大善人，多疑怕死的性格在领取刺杀董卓任务后，大家可以在地图“董卓歼灭战”中领略其风采，之所以喜欢这个任务，是因为看到了街机游戏《三国志》的影子。

声望任务：刷出极品

任务奖励的部分极品属性特别好，比如早期刷“反董卓联盟”平均一次能得到400～600声望，如果刷到“崇拜”就可以得到一件像样的极品——七星霜华项链，这个项链和第二章任务送的七星寒光戒指是套装还会引发效果加成。在进入第四章前没有比这个更强大的首饰了。

神农尝百草：练就百毒不侵

在个人成就中有个百毒不侵的称号，这个称号任务比较恶搞。需要在军需官公孙越那里买上几十个解毒药剂，再跑到洛阳帝陵中触碰机关中毒，中毒后就吃解毒剂，当把解毒剂喝的差不多的时候会出现抵抗现象，同时百毒不侵的称号。这个任务颇有科学奉献精神嘛……



白虎飞毛腿



魔羽神羽



青龙在天



朱雀火鸟袭击

三国群英传2 Online

●制作：宇峻奥汀 ●运营：第九城市
●游戏类型：策略 ●游戏状态：技术性封闭测试准备期
●官方网站：http://sg2.the9.com

■上海 于吉

《三国群英传2 Online》逐鹿中原

《三国群英传Online2》由台湾游戏开发商宇峻奥汀开发的一款全新的多人在线角色扮演游戏，游戏由原本的2D横向卷轴格局进化至全3D游戏场景，并且游戏角色和地图都重新制作。在《三国群英传Online2》中，玩家可培育出各具特色的士兵，配合全新的玩法与战术的变化率领士兵，体验三国写实的历史背景，感受大型国战的浩大场面。

在游戏中玩家是以普通一名士兵的身份加入到那个乱世当中的，对于中国玩家来说。三国题材的游戏已经非常多，有战略类型的、横板过关的、无双割草的。但是一款真正的MMORPG游戏却迟迟没有出现。而如今第九城市将《三国群英传Online2》带到了我们的面前，使得大家在三国游戏的选择方面有了更大的余地。

想必早前拥有电脑的玩家都会玩过一款叫做《三国群英传》的PC单机游戏吧，全新的《三国群英传Online2》就是这个系列的最新一作。全新的《三国群英传Online2》采用了BigWorld引擎开发。并且更加难能可贵的是《三国群英传Online2》跳出了之前的2D横板战斗模式，转向了全3D自由战斗的画面，带领玩家一同进入亦真亦假的三国时代。

群英聚首

这次召开群英会的目的就是召集全国百强公会一起进入游戏，在《三国群英传Online2》这个全新的平台上一决高下。由于游戏的自由行很高，随时随地可以进行团战PvP活动，让原本就火爆的游戏测试变得更加刺激。

这次参加群英会的公会有一些是老牌游戏公会，玩家比较熟悉的珈蓝、KOK、轩雨阁都有收到邀请。其中KOK灭世狂舞最受人们关注。灭世狂舞是一个完全由玩家组成的公会，作为一个全方位的大型网游公会，灭世狂舞不但在《万王之王》《魔剑》中有着辉煌的历史，其会员还扩散到了《科隆》《航海世纪》《神话》《英雄王座》《倚天》等游戏，均创造了不凡的成绩。公会游戏测试部不断为会员提供各种游戏测试的便利，让会员能够更快地享受到最新的游戏

而珈蓝神殿也是一只老牌劲旅，珈蓝神殿成立2002年12月13日，诞生于欧美网游《魔剑 SHANDOW BANE》，由最高暗黑宫廷与魔法帝国合并而成。每个公会都有自己的理念，珈蓝也不例外，“仁为道，武为强”这句口号，从珈蓝诞生之初延用至今，中间经历了5任会长，两次公会大分裂，每一代珈蓝人都在用自己的游戏轨迹阐释着珈蓝的游戏理念。

有了这样强有力的公会参与本次的群英会活动，当是一件趣事，几大公会分属在不同的势力，相互之间进行战斗的确可以找回当年玩魔剑的一些激情。着一些都要归功于《三国群英传Online2》的开放式作战系统。

本次参与群英会的玩家都会获得顶级账号一枚,其中含有115级至尊角色、高等级职业装备、精妙的高级技能、1000游戏币和若干元宝等。

职业介绍

所有的MMORPG里的职业无外乎包括了远程、近战、治疗者三个体系。在《三国群英传Online2》里也不例外。《三国群英传Online2》中的职业总共有4种，武士、侠士、策士、术士、玩家可以根据自己的喜好进行职业的选择，那么这些职业都有哪些特点？以及怎样分配点数呢？就让我们依次介绍。

武士 一夫当关、万夫莫敌，在前线冲锋陷阵，正是武士的使命。武士擅长近身搏斗，拥有极为强大的战斗力与坚韧的生命力，也能施展威力惊人的必杀技给予对手致命一击，取下决胜先机。

侠士 拥有全方位的能力，是侠士最大的特色，也是他们在战斗中胜利的契机。侠士不只精于指挥士兵，近身搏斗与远程攻击时也都有相当的战力，侠士可说是极具泛用性的职业。

策士 “运筹帷幄之中，决胜千里之外”为其形象作了最佳诠释。拥有调兵遣将的才能，是能够统御最多士兵上阵杀敌的职业；策士掌控变化无穷的兵法与谋略，具有强大的辅助及支援能力。

术士 身怀操纵乾坤阴阳的玄妙之力，拥有许多威力强大的武将技，术士可说是大规模战役中决定性的战力。只要施展出各种远程武将技，敌人往


美人武士



月旦评


国战地图


濮阳港正遭受攻击

往尚未靠近便身受重创。

职业属性

在《三国群英传Online2》中人物基本属性共有5种：武力、反应、智力、精神、体魄和统御。在人物创建的时候，每一个职业侧重的属性都是完全不一样的。例如武士比较注重无力、术士比较注重智力精神等等。在游戏中按C键可打开人物资料面板，在该面板中可以增加角色属性。每提升一级都可以获得相应的人物属性点数，游戏中加点都是完全自由的，都玩家自行分配。所以同样的职业也会延伸出不同的玩法。值得注意的是在游戏中属性每提升20点，需求人物属性点数会加1。例如，武力为1～20时，每增加1点武力，只需要1点人物属性点数；武力为21～40时，每增加1点武力，需要2点人物属性点数，以此类推。

技能学习

游戏中的技能学习与其它MMORPG不同，一般的游戏都是书籍掉落，之后点击学习，而在《三国群英传Online2》中是由NPC直接传授的。玩家可以使用游戏中的自动寻路系统到达授业NPC进行技能的学习，4大职业分别在NPC“武士授业”“侠士授业”“策士授业”和“术士授业”处学习。想要获得更高级的技能，您可以通过打王获得珍贵的技能书，掌握左右战场的威猛实力。

天赋选择

在游戏中，玩家需要对天赋树进行选择。目前所有的职业都有六条天赋树，分别对应六系不同的武学。每一系的天赋都是对法术的强化。以术士为例，在六条天赋中可以侧重选择冰系的天赋、以及辅助修炼仙术。天赋的基础天赋都有着非常不错的选择，例如武士的基础天赋有加体力以及体力恢复的，术士有加强智力等等。

佣兵的培养

在《三国群英传2 Online》中玩家可以拥有强大的士兵帮助您战斗。这些士兵可以在NPC“屯骑校尉”处购买。不过好在这次“群英会”高级账号中赠送了高级的佣兵。佣兵有近战、远程两种类型。不过目前比较受欢迎的还是骑兵弓箭手，不仅行动快，攻击力也不错，受到了这次测试的玩家的欢迎。随着佣兵的成长，玩家可以在NPC“屯骑校尉”处进行士兵转职，或者通过打怪获得高级士兵转职令，义勇兵可以转职成为更高阶的兵种，如：精锐大刀兵、精锐长枪兵、精锐剑兵、精锐舞娘、精锐轻骑兵、精锐弓骑兵等等，成为一支攻无不破、战无不胜的军队。除此之外玩家还可以对佣兵进行设置和调整，按R键打开士兵面板进行设置。

国战纪实

在本次的群英会测试中，笔者也作为这乱世中的小小一兵参与了进去。由于姓氏的缘故，笔者选择了吴国。这次“群英会”吴国的实力还是比较强大的。1月28日傍晚8点，笔者所在服务器提示国战开始，作为吴国的一员，当然也要投入这场全面战争当中去啦。

国家兴亡，匹夫有责。当我到达卢江城时，就发现城外已经围满敌人，并且不断地进攻北城门，我决定去城下一探究竟，结果发现原来是魏国的“众神”军团正在进行工程活动，当然出城门刺探军情也是需要付出代价的……刚刚出城，我就被20多名玩家合围乱刀砍死在敌人阵前。为此我决定拖延敌军，等待援军。可惜由于势单力薄，拖延的战术并没有奏效，反而激怒了敌人。当北城门被攻破之后，大批的敌人杀进卢江城，并且开始攻击城中的守军和平民。

另一批敌人则直接杀入雕像前，开始焚烧雕像。这时援军还没有来，时间已经过去了1个小时。我决定独自一人去骚扰敌人，由于我是术士，可以使用大规模的法术，在敌人背后不断的进行骚扰。在杀死3名敌人后，我连同本阵营的NPC一起被敌人干掉了……原地复活后，敌军的增援“真心真意”军团也来到了卢江城，并且加快了攻城的进度。由于我方寡不敌众，外加援军迟迟没有到来，最终失去了卢江城。系统提示城池已被地方军团势力占领。

第一次参加国家就受到如此“欢迎”，笔者真正体验到了这款游戏的魅力所在。大规模国战，绝对是《三国群英传Online2》超级玩点之一。所以非常期待在春节后的再次封测，定要再次在《三国群英传Online2》这个平台上一决高下。


东郡港正在遭受攻击


内城守卫


卢江守卫战


战斗进行中

头条新闻

■《梦想世界》全国争霸赛征集“绝顶高手”



时间进入2010年3月，多益网络广发英雄帖，号召各路勇士前来参加《梦想世界》“绝顶高手”全国争霸赛，以PK实力论英雄，决胜出真正的高手。争霸赛报名将于3月11日全面启动，全国玩家均可报名。

《梦想世界》特地为此次全国争霸赛开放了专用的PK服，所有玩家进入PK服都会拥有一个90级的新角色。对初次接触《梦想世界》的玩家，参赛即可体验到高等级PK的快感。所有参赛选手等级、装备、实力完全0差距，新人也能跟老玩家站在同一起跑线上，黑马胜出几率大大提升。

多益网络为这次全国争霸赛设置的奖励也非常诱人，总价值50万元的奖励，其中更有巨额现金奖。在比赛中，成功晋级就有机会得到万元大奖，即使被淘汰，也有奖励可拿，只要参赛就有奖拿。

金山多益表示：“作为回合制精品网游，《梦想世界》变幻莫测的战斗系统一直都深入人心。在“绝顶高手”全国争霸赛中，玩家可以淋漓尽致的体验到《梦想世界》中11大流派、409种招式间的华丽PK。除了选择自己喜欢的PK方式，玩家还可以自定义装备、召唤兽、加点等设置，充分调动自己的头脑和智慧，体验惊险刺激的回合制对战。”

■《梦想世界》安全大使登场

金山多益表示：“《梦想世界》以强大的防护技术和严厉的打击措施，获得‘无盗号、无外挂’的美誉，近日，《梦想世界》再度提升‘装备’。除了通过客户端注册、设置本地密码等手段严防木马和骗子外，还在游戏内加入‘梦想世界安全大使’NPC，让玩家可以随心设置各种保护功能，保护自己的账号。”

据悉，“梦想世界安全大使”NPC提供全新功能“异常登录保护时间设置”，以及“IP绑定”和“限时登陆”两款强力保护系统。通过“异常登录保护时间设置”，可以把你平时不登陆的时间段设为保护时间，假如有人在保护时间里试图登陆你的角色，系统会提问一个个人机密的问题，答错者将无法登陆。

另外，通过“IP绑定”功能，你可以自己设定账号可登陆的IP段，“限时登陆”则能够限制账号登陆的时间。

■《逍遥传说》休闲活动过三月

金山多益表示：“《逍遥传说》在这个春天为大家准备了丰富的休闲活动。”

结束了一周的工作和学习，在轻松的周末，约上三五个朋友，来一场趣味十足的“钓鱼比赛”，休闲垂钓之余还有可能和美人鱼来一场邂逅；如果热衷于PK又不想掉经验，那么以零风险PK风靡逍遥的“竞技场”就是首选；妖怪打得多，觉得腻了，就来一场“拔河大赛”吧，这场拔河比赛冲破传统，以怪物为绳，充满趣味；要是热衷寻宝，那么来“幻镜寻宝”绝对没错，在“幻镜”中大家将能够获得各种珍贵的物品奖励和梦寐以求的宝物。

如果确实累得连刀枪都不想动，不妨试试“御前科举”，这是一个由多个趣味小常识组成的现代版科举考试，只要成功闯过乡试、会试、殿试，就能拥有万人之上的状元美誉。

月评

■ 绝顶高手

大部分小说和影视作品里，都得有个类似“望眼天下，一敌难求”的角色，他站在制高点俯视众生，享受着信徒的膜拜和软妹子的追求，那种手握生杀大权的力量，那身无人可及的武功，“绝顶高手”这个工种实在太让人羡慕了。

恰好这期在线争锋栏目中有篇专门讨论PK的文章，那篇文章已经表述过观点，这争强好胜之心，除非你领悟了天地之道或者被神谕感召，它存在于大部分人身体里。

有人说过，其实网络游戏发展到现在，最需要研究的就是社会学和大众心理学，虽然我不好意思说“我也这么觉得”，但看看现在几款大火之作，确实能看到在这两方面下的功夫。“绝顶高手”其实只是心理学的皮毛而已，而且自从《传奇》开始便已经成为大部分网游的核心价值观，但就好像“宫保鸡丁”才最能显示厨师功力一样，越是简单越是普及，反而就越讲究越持久。

所以就如新闻稿中所说，“充分调动自己的头脑和智慧”，尽情去战！为成为“绝顶高手”，挥洒青春和汗水吧！当然，现实里也是一样，要“战”哦。P



正如大多数“绝世高手”一样，成为“高手”的路途并不简单，而这一过程，也正是厂商花费心思的地方，赚取利润的法宝

梦想世界
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广州 独孤城

《梦想世界》佛家术士独家综合攻略

每个人都希望做生活中的强者，游戏中也是如此。所以如何在游戏中当一名强者是每个玩家都在寻求的答案。《梦想世界》中的佛家流派是五大法术流派之一，每个佛家术士都拥有很广阔的发展空间。如何为自己定位？如何找到自己的发展方向？如何使自己变得更强？这些都是佛家需要的答案。

高级佛法的招式选择

由于佛是增益型的流派，所以输出型的法术在某些地方就用不到了。为大家搭配的招式包括常规活动（神天兵、修罗等）、五大副本与组队或单人PK中适用。下面的共用类是上述所有的类别都必须装备的招式。

共用类：三千琉璃盏、庄严威信、推气过宫（必须精修）、慈悲为怀（必须精修）、泽被苍生、恒河沙、洗髓换骨

活动类：不动明王印、万物回春、净土无秽、起死回生、婆罗双

副本类：药师咒、雷霆震狱、子午心灯、醍醐灌顶、佛光普照、万物回春、净土无秽、起死回生

单P类：金刚咒、降六天魔印、百遇不悟、无常咒、天甘玉露、佛光扶顶

群P类：无常咒、不动明王印、子午心灯、万物回春、净土无秽、起死回生

高级佛法的召唤兽选择

攻宠是佛法最为青睐的召唤兽类型，笔者在这里为佛法术士推荐的攻击型召唤兽有牛魔督军、木乃伊、青蛙侠客；推荐的法术型召唤兽有兔神官、雪凤凰。由于佛法必须依靠召唤兽来对别人造成伤害，因此佛在让自己召唤兽攻击别人的同时，也要保住召唤兽的性命。基于这一点，佛法的攻击指挥修炼与防御指挥修炼要修满才可以，其次才是法术指挥修炼与法术防御修炼。接下来笔者将为大家介绍的是召唤兽的技能搭配，笔者提到的技能都是初级的，所以玩家根据自身的经济条件来决定技能的选择即可。

攻宠

方案1：必杀、偷袭、神佑，护符选择强力

方案2：连击、必杀、刺甲，护符选择神佑

方案3：强力、必杀、幸运，护符选择鬼魂性质

方案4：强壮、必杀、神佑，护符选择强力

方案5：冲击、必杀、强力，护符选择物理群攻

法宠

方案1：魔法天分、法术连击、灵通术，护符选择单法

方案2：单法（绑定）、魔法天分、灵通术，护符选择鬼魂性质

方案3：单法（绑定）、灵通术、法术连击，护符选择神佑

高级佛法的装备选择

佛法选择装备时最重视的是魅力与敏捷，所以有经济条件的玩家可以选择双属性的装备。武器可以选择全魅力的属性，也可以选择魅力敏捷双属性的，不过佛法的加血数值是根据魅力来决定的，所以武器笔者比较推荐全魅力属性的。衣服的初始防御最好在200左右，并且魅力与敏捷双加，或魅力与敏捷单加，有易成长或全抗最好，这样的衣服是佛法最向往的类型，所以神器衣服也是比较好的选择，可以自定义成长方向与属性点的加成。腰带可以选择1000初血左右的，腰带也可以选择魅力单加属性，这样会给自己增加较大的生存机会。护腕、鞋子、戒指的选择都比较类似，护腕与鞋子最好有抗性，并且鞋子要选择全抗；这些装备的属性同样是要注重魅力与敏捷，可以单加也可以双属性。

高级佛法的辅修与洗点

佛法的辅修优先选择阴阳，然后是儒。阴阳主要学会封印类招式即可，儒则要学会和为贵、止戈为武、仁者乐山等招式。辅修阴阳后即可装备上封印招式进行PK了，一人三用的佛是比较完美的，也比较实用。但是辅修这三类的价格也比较贵，所以玩家要慎重选择辅修。洗点方面则优先洗掉魔力，然后加到魅力或敏捷上，其次是洗掉体质加到魅力或敏捷上。虽然这种洗点方法比较贫血，但是佛法的防御变高后是可以扛住的。P



“子午心灯”适合群P



必须精修的“慈悲为怀”



佛法必不可少的“恒河沙”



副本必备“佛光普照”

逍遥传说
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：点卡收费
●官方网站：http://xy.henhaoji.com/

■广州 黄剑

打造《逍遥传说》更强宠

《逍遥传说》宠物修炼的含义是：通过跑环任务来提高宠物的物理攻击、物理防御、法术攻击、法术防御的能力，其最终效果可以说基本上等同于人物修炼。很多玩家对《逍遥传说》的各种玩法都不陌生，唯独宠物修炼任务（俗称BB环）由于投入巨大，而且作用并非立竿见影，因此常常被忽视。



对于人物修炼而言，现在差不多已经变成《逍遥传说》所有玩家的必修课了，它所带来的物攻、法攻、物抗、法抗等能力的提升，相信大家已经有十分清楚的认识。作为回收游戏币的重要手段，人物修炼可以说是玩家必须要点的。既然宠物修炼的效果和人物一样明显，也将是今后所有玩家必修的项目。

修炼控制力

跑环开始前，可以在天宫的宠物修炼仙子处设置这次100环所要修炼的类型，根据玩家个人需要选择不同类型的修炼，每完成一环任务就能获得相应的宠物修炼经验和积分。在跑宠物修炼任务的时候，你也会发现，每完成一个任务会有一句提示“你的××控制力的修炼经验增加了×点，你的任务积分增加了×点！”（经验会随任务环数上升而提高，积分则和物品有关）在这里，“××控制力”指的就是宠物所获得的修炼经验。它达到某个值时就会上升一级，相应的系统也会提示“恭喜你！！你的××控制力的等级增加了！”

我们可以看到，在0级修炼的情况下，一个完整的宠物修炼100环，可以让宠物的修炼等级从0上升到2级（再吃个修炼果就3级），而不是只有1级。具体宠物需要的经验升级，由于本人并不是跑到满修的狂人，只能以自己的经验给大家一点借鉴。就本人所知，15级到16级的宝宝修炼要4469的修炼经验，相当于5~6次宝宝环。

积分与奖励

跑BB环的一个优点是无时间限制，你可以任意时间去交东西或找人；另一个优点是你可以选择性地跳过某些环，换句话说就是可以不交某种物品。但是，如果跳过一环，就会被扣20分，而积分低于20分则不能进行。

跑BB环完成后，系统给的奖励物品可分为两个部分：

1、书和铁；

2、200点修炼经验、修炼果、3级家具设计图其中一种。其中200点修炼经验是只能自己用，而修炼果服用可以有150点修炼经验，也就是可以让宠物修炼某一项等级从0到1，可以出售。


在这里接任务


60环不便宜


70环还好


80环有点吃不消

在大部分情况下，系统会给予物品A+B的奖励，也有很少的几率只有物品奖励。

对于BB环的几种奖励，笔者个人有以下几点意见：

1. 关于修炼果，在本区（飞来峰）一般的修炼果出售价格是40W，所以性价比不是很划算出售的话，俺建议大家还是自己啃掉合适。

2. 关于三级家具，三级家具只有柜子能稍微卖得起价格，别的大多20-30W之间。

3. 由于游戏限制不能拿高级书铁，90铁本区已跌至50W，项链、腰带、男衣、在130~150W之间，武器书大多100W左右（刺、爪、仗除外），相对来说200点修炼经验最受大家欢迎。

所需物品

与人物300环一样，宠物修炼中会需要找到各种各样的物品，而最大的不同是这些东西只能买，而不能去传说，也正是考验各位财力的时候了。

1.找人。最省钱的环节，每找到一个NPC，系统会给1点积分。但如果找人过多，那么高积分也就无缘了。

2、找装备。这些环节会向你要到60、70、80的各种装备，所得积分分别是2分、3分和5分。这在整个宠物修炼中算比较花钱的部分，以俺所在的服务器而言，60的兵器装备需要5～6W；70的兵器需要2～3W，但是70的装备也要5～7W；80兵器15～20W，80装备20W以上（自从五开被限制，且不在双倍三倍时间内烧双物品获得率修改后，环装价格疯涨）。对于开服比较久的服务器来说，60、70、80的环装价格只会越来越贵。

3、找高品质三级药，得到2积分。高品质三级药与人物等级密切关联，药品的品质是：人的等级/3+20，小数点取整。高品三级药，相信除了新开的服务器以外，其它区应该价格都是比较低廉的，不过跑BB环要的也不都是便宜货（老是要冰清、灵心、九转、血还，要得我都有无可奈何的时候）。

4、找家具，得3～5分。一级家具可得3分，二级家具可得5分。这里也推荐将巧匠至少学到45，这样自己就能做出所有的1级家具，在跑BB环的时候要一级家具的几率还是挺高的。至于二级家具，我所在的服务器大多是4-6W价格，还是可以接受的。而且BB环要的一般就几种，平时自己留意下那几个就是了。家具积分也不低，性价比相对来说算比较高的了。

5、找花，得5分。会出现的花草品种有：玫瑰、雪莲。要花算是最让玩家吐血的任务了，价格高，积分也就是五分，不过在这里我顺带提下玫瑰、雪莲获得的途径，就是开小号去抓鬼。50～69可以得玫瑰，69～79是雪莲，只是获取的几率不是很高。

6、找古董得5分。与花草一样，同属于高积分的任务，不过现在低级古董的产出不是很高（比如金臂钏、四羊方尊、杜虎符等），所以价格普遍偏高。相反高级古董价格偏低，系统抽到哪样就看玩家的运气了。

7、找30级以上宠物，得5分。这个任务刚出来的时候颇让人头痛，不过现在一般长期跑BB环的玩家平时都会自己练一些30级的宝宝存起来备用，这些宝宝没什么要求，平时去商会，或者青河抓几只乌龟、大耳兔之类的带上烧三很快就30了，而且积分是5分颇为划算（宠物别练超过34级，不然解绑需要三天）。

总结

当人物修炼已成为所有人必修的功课时，宠物的修炼越来越显得作用突出，本文主要是给没跑过BB环的玩家介绍下BB环具体是啥样子，一般都需要些什么，最后我就自己跑BB环的经验给大家一些建议：

1. 跑环之前最好把77的坐标都订好，比如长安的吕大人、吴朴智、柳乘风诸如此类的，这能为你跑环节省不少时间，另外前期的准备工作，诸如摄妖香、7包等都要备好，不然临时去买、去收都是比较麻烦的。

2. 跑环所需的物品最好都放小号上，要自己能记得清楚的小号，分类放好，拿的时候直接飞过去拿即可。

3. 平时注意多搜集一些自己缺少的物品，比如自己是做家具的，那不妨去收些高品的三药存起来，每种几个，以备不时之需。

4. 最后就是跑环所需物品的取舍。举个最简单的例子，比如第5环系统要玫瑰或者雪莲，笔者个人认为可以取消重接，毕竟前面所花的钱并不多。又比如第95环了积分才140+，明显拿不到好东西了，接下来还要80环之类的贵重物品，也是可以取消的。毕竟80铁书并不值钱，当然怎么取舍看玩家自己。言尽于此，希望本文对未曾跑过BB环的玩家能有些帮助。P


一级家具也便宜


二级家具价格不贵


三级药要高品


这古董老贵了


这些3家都是跑出来的

头条新闻

■畅游《天龙八部2》正式公布



搜狐畅游表示：“作为《天龙八部》续作，畅游自主研发，全新3D武侠网游《天龙八部2》在2010年已经蓄势待发。由国内经验丰富的明星研发团队倾力打造，经典再现了原著小说中的完美剧情，真实诠释了武侠泰斗金庸先生的创作理念，为玩家打造出一个广阔、浩大、自由的虚拟武侠互动社区。”

畅游介绍：“在《天龙八部2》中，玩家将以武林十大门派弟子的身份选择十条不同的人生之路，感受真实的武林恩怨和爱恨情仇。除了浓厚的原著背景和文化底蕴，《天龙八部2》还有诸多特色玩法：上百种武功秘笈、千余种奇异的珍兽坐骑、万般多样的生活技能、24小时全天候的原著剧情任务和动态交互副本，可供广大玩家自由任意的体验。《天龙八部2》还融入了当下最流行的强大SNS无界交互平台，内置玩家个性化微博，令玩家在饱览全3D拟真壮美景观、亲历大侠成长全过程的同时，真正融入次世代的金庸江湖，体验超越想象的新武侠网游享受。”

■搜狐畅游任命陈德文为公司总裁



2010年2月1日，搜狐畅游宣布任命畅游首席运营官陈德文为公司总裁。陈德文是畅游的主要创始人之一，2005年加入畅游的前身——搜狐公司游戏事业部，历任包括搜狐大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）业务市场运营总监在内的多个职位。作为畅游的首席运营官，陈德文先生在多项关键战略领域扮演了不可或缺的角色，包括成功推进了“祈宝计划”，到目前为止已为畅游引进了多款网络游戏产品。

畅游首席执行官王滔先生表示：“从公司成立以来，陈德文先生在领导公司运营战略方面扮演了重要的角色。他优秀的执行能力以及深厚的技术专长推动了公司业务的有机增长，并帮助公司跃升为中国领先的在线游戏开发商和运营商。我们非常期待陈德文先生在其新的职位上做出更大的贡献。”

■搜狐畅游公布2009第四季度财报

2010年2月1日，搜狐畅游公布了截至2009年12月31日未经审计的第四季度及全年财报。财报中称：公司第四季度总收入达到了创纪录的7,070万美元，环比增长3%，同比增长21%。净利润达到了创纪录的3,890万美元，环比增长3%，同比增长34%。游戏的总计注册帐户数达8,090万，环比增长8%，同比增长41%。游戏的最高同时在线人数约为99万，环比增长9%，同比增长19%。游戏的总计活跃付费账户数（APA）达240万，与上季度持平，同比增长21%。游戏的平均每活跃用户贡献的季度收入为196元人民币，环比增长3%，同比增长1%，在中国大多数游戏玩家相对可承受的消费水平范围内。

月评

■我们都爱社交

这半年以来，SNS三个字母不停出现在各类稿件中，你看畅游的招牌作“天龙”续作也一样着重强调了这一点。

其实SNS的解释很复杂，现在我们比较熟悉的人人网，开心网，也并不是真正意义上的SNS，而只是一种借鉴了SNS的社交平台。反正不管怎么说，SNS这词算是火了，而本来就具备SNS属性的网络游戏，又怎么可能不搭上这班船呢。所以对于网游中出现的SNS，我们可以简单理解为一种“更加便捷、更加丰富”的交友方式。

没错，很难把它归类为一种什么系统的“游戏”玩法，而是“交友方式”。

去讨论网游中应不应该存在、应不应该鼓励这种东西根本没有意义，因为这就是时代的变化，如果你觉得有点多此一举或者喧宾夺主，恭喜你，你老了……

其实网络游戏本身已经逐步演变为一种“交友”平台，比如“同城聊天”这种标配，只是在加强“社交”功能同时，游戏属性也不应该淡化。我是说，如果只是纯纯地求交友，开心网什么的显然更加直接。在游戏中，毕竟还是要“玩”不是……

而另一个最关键的问题是，到底现在的年轻玩家是喜欢交友还是游戏本身？我想那些正在赚大钱的作品，已经给出了最现实的答案。P



交友，永远那么美……

刀剑·英雄

●制作：像素软件 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://bo.sohu.com/

■北京 乐天

《刀剑·英雄》血战前夜体验报告

和一个朋友聊天，问起我在玩的《刀剑·英雄》吸引你的是什么，想了想回答，它有很多相当犀利的传说。可不是吗，天族和魔族的大战，早在2004年的《刀剑·英雄》里就已经上演，虽然每一个传说都会随时间褪色，牛魔王、孙悟空、狼王等Boss时代已离我们远去，但是12月新传说“血战前夜”让我看到一个经典游戏焕发出的新气象。

这不，当哼着“请你不要再迷恋哥，哥只是一个传说，哥不会寂寞，因为有寂寞陪着哥”的两大全新Boss明星在12月粉墨登场的时候，在新装备位护腕闪亮登场的时候，在绿武之魂彻底觉醒的时候……玩家眼睛已经变成“心”形，现在，新版BOSS辛酸事每天都在上演，而我也整装待发，准备带上大家去体验“血战前夜”新传说的魅力。

炎侯妖将，哼哈二将

这次更新的12月岁末版“血战前夜”有很多4年来首次亮相的内容，很是引起了我这样的老玩家关注，以貌取人先，首先介绍下两位人气极高的新BOSS同学，他们分别是金光灿灿，浑身上火的“炎侯”和青面红眼，骑着“悍豹”的“妖将”。

炎侯 身披黄金甲，手拿破魂锥的炎侯，传说是赤帝火神祝融的后代，因为脾气暴躁在天庭犯下罪业被罚下人间赎罪，但在人间仍不思悔过，将数座城市烈火焚城，被天庭削去双足，流放至人迹罕至的云梦泽，并且施加了禁锢。虽然这个Boss出身背景“涉黑”，但其实我们的小炎炎在游戏里是很受玩家欢迎的，“气蒸云梦泽，波撼岳阳城”作为本次更新新开放的地图云梦泽，真如其名，云里雾里的，给人一种似梦似幻的感觉。

妖将 随着九鼎封印力量的逐渐减弱，原本在野外游荡的僵尸受到妖界气息的影响，渐渐开始变得具有智慧和力量，少数强大的僵尸甚至学会了使用简单的法术和驾驭野兽。这些强大的怪物战斗力相当于几十个普通僵尸，人们恐惧地称它们为尸妖将军，青面獠牙，胯下一匹凶悍的僵尸化的豹子有着恐怖的机动力。最近，它们感应到九鼎的力量，在瓦当、洛阳、冰峪镇、南郡城周围蠢蠢欲动，一时间城市周围血雨腥风。



炎侯



尸妖将军

妖魔异动 全新装备显九州

新Boss带着小弟们闪亮登场了，各位大侠的行头新年也有了新气象，不仅陪伴自己多年的绿武将获得崭新的重生，全新的装备位“护腕”的开放，属性和实力也将大幅度提升。

绿武的觉醒 绿武是绿色武器的简称，在游戏中是最顶级的存在，不仅有独一无二的具有可成长特性的武器，还有吸引眼球的华丽光效。在“血战前夜”中，洛阳生灵被新登场的妖魔屠掠，剑工在这场浩劫中失去了妻儿，为复仇，他将帮助各位大侠提升绿武的属性，以完成斩妖除魔的大业。

新绿武的诞生 要使一把绿武获得新生，需要通过使用道具神兵熔炼石和神兵熔炼结晶，在剑工处选择"新绿武熔炼"。可在原有绿武基础上升级合成新绿武；在新绿武基础上升级合成精工绿武；在精工绿武基础上升级合成神武绿武。在界面中放入需要的材料，就能熔炼出更强大的绿武。熔炼新绿武时，在左侧放入一把作为主材料的绿武，右侧放出副材料绿武和熔炼道具，怎么获得熔炼道具呢？就是前面我们说的狩猎炎侯得到的道具就是其中一个方法，除此之外清剿野猪林活动也有机率得到。

与时俱进 护腕登场 花了4年时间，洛阳的铁匠新闻发言人宣布，终于在新年来临之际为各位大侠贡献出了最新作品——护腕！通过洛阳城新的装备官员司库（77，60），可进行护腕的合成了，同时野外的一些Boss也可以直接掉落获得。



新绿武

血战前夜

九州大地，广袤无边，而《刀剑 英雄》仅仅揭露的他的冰山一角，水落鱼梁浅，天寒梦泽深，云梦泽自古是风景优美之地，而这里的也是通往九州中荆州的必经之地，通往荆州的道路还未打通，不过听瓦当村的二狗说，他远方三舅刚从荆州那边回来，回来整天躺床上，直念叨“恐怖大魔王要来了……都死了，那个红衣女也来了……”

大话水浒

●制作：火石软件 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://dhsh.changyou.com/

■成都 阿鱼

《大话水浒》镜妖的悲惨命运

时间：周六10：00——24：00；地点：水浒世界星秀村。清晨的星秀村，阳光明媚，生机勃勃。鸟儿们在树上唠嗑，公鸡与母鸭在草地里打情骂俏，不远处还有辛勤耕种的村民们，好一幅祥和安逸的画面。太阳渐高，不知不觉快到10：00了。

冲向星秀村的人潮

空旷的田野上空突然飘来一句脆生生的呐喊："童鞋们，杀镜妖了！"霎时间，原本空荡的田野上像变戏法似的，涌入了无数外来者，他们迈着矫健的步伐、怀揣着不顾一切的勇敢之心，冲进星秀村。



朴实的农夫们哪见过这样的阵仗，纷纷惊呆了。待成千上万的陌生人进入星秀村后，一名年轻的农夫方才胆颤心惊的问道："娘的，镜妖是啥宝贝玩意儿？这些人太疯狂了！""你妹！镜妖都不知道？"一名年长的农夫轻蔑地回应道，"镜妖，就是镜子里的妖怪"

"你妹才是镜子里的妖怪！"突然传来的一声怪叫吓了农夫们一跳。只见一只野猪大摇大摆地爬向农夫们，满脸怒气地说道，"我就是镜妖，镜妖就是我！"

农夫们惊呆了……他们想不通为何一头野猪能说话，更害怕这头会说话的野猪伤害自己；所以当他们回过神来之后，立即撒开脚丫子，跑得无影无踪了。

"你妹……这群无知的人啊！""野猪"很郁闷，"算了，不和他们计较，我得赶紧去星秀村找臭美的小米了

"野猪"与人类争锋

"野猪"以100米每秒的速度小跑进星秀村，气喘吁吁地与转职导师老六擦肩而过，来到了老六右下方。只见这里早已聚集了黑压压的人群，大家正翘首以盼，似乎在等待某一神圣时刻的来临。

"小米！小米！你在哪里？"完全无视四周的人类、仙家，"野猪"大大咧咧地呼喊着。"亲爱的小野猪，你是要找小米？"旁边一名年轻的法师笑着问"野猪"，作为水浒世界的修炼者，周围的人们早已习惯了铁树开花猪说话的小场面，所以并不吃惊，更不害怕。

"是呀！是呀！""野猪"欢快地回应道，"你可以告诉我她藏到哪里去了吗？""唔，我也不知道。"法师继续微笑着回答道，"不过，我知道一件与她有关的事！""什么事？""野猪"急切地问道！

"你是来找她接镜妖任务的吧？"法师的微笑立刻没有了，瞬间变得冷若冰霜，"我知道的事情是，你插队了！自己快去后边好好排队。"

法师凌厉的眼神让"野猪"猛地一惊。这时，它在发现周围所有的人都向它投来不满的目光。"野猪，你搞毛啊！别以为成精了就可以不排队！""野猪，你皮子紧了吧？我给你松松！""鸟的，爷好久没吃猪肉了！"……人们纷纷嚷道。

"你们这群无知的人！""野猪"显然也不是好欺负的，它生气了，"你们都是来杀镜妖的吧？击败镜妖能够让你们得到大量修为值，得到传说中的英雄令，得到斩妖除魔的好名声，你们很兴奋吧？你妹，别把我惹毛了，要是把我惹毛了，你们啥都得不到！"

"哎哟！你以为你是GM吗？"嘲讽声一片。"你妹！""野猪"真的暴走了，"我就是镜……哎哟……"话还没说完，"野猪"就被一股无形的力量拉进了不远处的小木屋里。

镜妖的悲哀

"你……"被拉入小木屋的"野猪"正要发怒，却见一个俏皮可爱的


人潮汹涌，冲入星秀村


幻化为野猪的镜妖


小弟弟，你知道小米去哪里了吗？


从每日活动提示中可以了解到镜妖活动开始的时间



丫头出现在眼前。“嘿嘿！臭美的小米，你好！”“野猪”的声音很温柔。“死镜妖，叫我小米！”这女孩嗔怒道，“你今天搞什么？变成这么难看的野猪！像前几次那样变威武的龙、变美丽的花妖不是挺好的吗？你可以千变万化，却非要变头猪。”

“嘿嘿，臭美的小米，我是有苦衷的啊！”镜妖委屈地回答，“前一次，我变了朵美丽的花儿来应付外面那些莽夫，结果他们把我收拾了以后，整天出去宣扬镜妖被辣手催花了；上一次，我变了头威武的龙；结果那群人完事后整天把自己标榜为屠龙勇士。我心里憋屈啊！这次我变头猪来，看他们还有什么好炫耀的!”

“噗嗤!”小米嫣然一笑:“那你就别让他们打赢呗！”“可能吗？”镜妖意志很低沉：“当初GM把我塑造得非常强大，让我具备千变万化的能力、让我拥有不俗的攻击力、让我物抗法抗都很强力、甚至让我拥有100条性命，我以为自己很强大，谁知道GM扔给我一句：把你造出来是为了娱乐大众，让大家升级更快，得到好东西；所以你注定是受压迫的命，心态一定要摆正啊！”

“起初，我并不认命！”镜妖望了望小米，继续说道，“那时，我确实非常强大。前来挑战我的那些愚蠢的人类，总是站着进来，横着出去。我像玩游戏一样，先假装自己很弱小，引诱挑战者们不断战斗；然后在玩掉几十条命后，再让自身的物抗、法抗暴增。他们的攻击打在我身上比蚊子叮咬还轻，看着他们绝望的样子，我心里直呼美得很。”

“恩，那段时间你确实很高调，很风光！”小米带着同情的眼神温柔地说道，“不过……”

“不过，自从那个传说中的技能‘重击’出现后，我就美不起来了！”镜妖恨得咬牙切齿，“也不知道是哪个缺德的人类，发现了召唤兽使用重击可以无视物理防御，让我引以为傲的抗性没了用武之地。从此以后，每逢周六，人们总会带着‘重击’宝宝蜂拥而来，好像我就是个‘跳楼货’，任他们这些低素质的高等动物疯狂采购。咱爹妈死得早，从小无父无母，我容易吗我……”

“话说，你是GM造出来的，没爹没娘很正常啊！”小米纠正道，“不过，我确实很同情你。GM创造了你，让你一身是宝。杀了你，可以得到巨额经验，消灭你一条命，获得经验值5000，连续杀你100次，一共可以获得近千万经验。不需要经验值的人，还可以选择召唤兽经验或人品值奖励。这种诱惑，简直比我的烈焰红唇还强，谁能抵挡？更何况，你身上还有英雄令等稀世珍宝。那些修炼狂们不找你找谁？你就认命了吧，坚持100下，然后就解脱了。”

无法摆脱的宿命

“小米！”正说着，外面的喧闹声越来越大，“10：00了啊，快点出来发布任务！我们要帮你消灭镜妖！你看，我连带有重击技能的桃子都带来了。”屋外有人喊道。“桃子算什么？我带的老虎，外功强，会重击，专治各种形态的镜妖。”“切，小小老虎也敢猖狂，我的麒麟一出，镜妖立马求饶！”……

“外面那些人在催了！”小米望着镜妖，轻声说道。“好吧，我也不为难你了。这是我的宿命！”镜妖认命般的说道，“你快出去吧，那些人正等着帮你‘斩妖除魔’呢！哈哈哈！”

小米咬了咬牙：“对不起，我不能违背GM的意愿。”一闪身，小米出了屋子。

“小米，赶紧把我送到屋子里，我帮你收拾那可恶的镜妖。你看，我等级那么高，又有重击宝宝，一定能将妖孽铲除！”“小米……”

人群蜂拥而上，全部围住了小米。只见小米玉手一挥，一个个上前的修炼者陆续被传送到了屋内。

“好了！战斗开始。受死吧！可恶的人类！”镜妖狂吼道。



镜妖可以千变万化。瞧！它变成一条龙了


镜妖又变成植物了


对付镜妖的专用“重击”宝宝


重击配上强悍的攻击技能，再加上玩家的高等级，击杀100次镜妖真的很简单


这个蒙面人难道就是镜妖的真身?

头条新闻

■《成吉思汗》屠城战



麒麟表示："王城固然坚固，但兵法更胜一筹，在《成吉思汗》'屠城之战'中，地道战、夺关战、奇袭战、甚至防守方快速调动、进攻方声东击西的精彩玩法都将一一上演。给玩家最淋漓尽致、天昏地暗的厮杀体验。每个服务器中的每个王城，都有数十帮派、数千人驻守，号角已经响起，战争一触即发。"

麒麟介绍，屠城战刚刚开启时20级以上的国民会收到参加屠城战提示，只有在王城或边塞场景内点击"确定"按钮，才能成功参加屠城战（如果在出现屠城战提示时，选择"放弃"按钮，则不会得到屠城战奖励）。也可以在活动报名时间内到王城（288.196）处找到任务发布人"国家管理员：固库"接受任务。

■《成吉思汗》特别篇《疯狂的寒假》



《成吉思汗》特别篇——《疯狂的寒假》2010年1月29日正式上线。在此特别篇中，开放两套新的"情人节时装"和两种猛虎坐骑；推出护身符玩法和星座玩法；屠城战、十三翼两大PK玩法再次进行了相关调整；九级生产加工技能开启，开放全新帮会任务"军需武备"；并有"降年兽放花炮闹新春""新春许愿好梦成真""玫瑰传爱意、名榜天下知"等新年和情人节活动。

■麒麟游戏经纪人系统上线

自2月1日起，麒麟游戏经纪人系统正式上线。此全新网游推广模式，面向网吧从业人员、学生、游戏代练、公会会长、小型网盟、小型游戏平台、游戏玩家和爱好原创网游事业的人群，麒麟游戏经纪人系统将于正式上线起，由原本的以帐号等级为工资标准，改革为"玩家消费反提成模式"，使系统在计算分红时，统计更加简单和明确。



麒麟表示："麒麟网游戏经纪人系统会精确统计经纪人发展的新用户所消费的道具，在有效提成时间内按照既定的比例给予经纪人提成，普通时期的提成比例为45%。在该模式启动的首月，麒麟游戏给所有在岗的经纪人们一份大礼，通过经济人推广进入的玩家，每次消费的55%金额都将成为该经纪人的收入，即玩家消费1元，经纪人即可获得0.55元提成，成吉思汗一个绑定玩家最高可贡献55元提成。"

月评

■玩游戏赚钱

已经记不清是谁第一次提出"玩游戏赚钱"这个口号的了，老实说，大多时候，我都认为这是个噱头，怎么可能给玩家钱嘛。不过随着这个理念的逐步完善和发展……看来我又错了，现在玩游戏，可能真可以赚钱。

有关怎么赚、赚多少，今天不做讨论，只是在这种理念成为现实后，还真有些感慨。

最早玩网游是收费的，那时甚至还有人会收集实物点卡，有关网游的讨论，也以"如何在有限的点卡时间中获得更大利益"为主，抱怨最多的是"哎呀，怎么那么贵啊"；之后变成了免费道具网游，下个客户端就开玩，有关网游的讨论，就变成了"教你如何不花钱也能打Boss"，抱怨最多的就是"哎呀，这个RMB战士真是破坏平衡啊"。而我预计，在将来，玩游戏之前得先找个"介绍人"，有关网游的讨论，也许就是以"教你月入10k"为主，抱怨最多的可能是"这个月赚的真少啊"。

肯定有人会觉得这种变化很不好，不过我觉得，"与你想的不一样"并不能就代表"不好"，这个产业正活得痛快，也越来越有"特色"，许多之前想都不敢想的事，正在一一成为现实，仅从这份"开天辟地"的劲头来说，不是挺好的嘛。我是说，想活得好，起码得先活着，另外"靠玩游戏活着"这种伟大理想，看来要靠网络游戏来实现啦。P



有时想想，这样好像也没什么不好嘛……

成吉思汗

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://han.70yx.com/

■北京 暗de佐罗

《成吉思汗》三大装备铸造术完全手册

虽然同样有副本、有Boss，但某种层面说，《成吉思汗》是个纯战争的世界，有着高强度的PvP玩法和各种PK突发状况，在这个弱肉强食的世界中，武器装备和坐骑都是决定这场战斗能否胜利的关键。今天我们就来给大家完整剖析游戏中的自造装备系统。

这三种装备制造术分别可以制造增强自身攻防的强悍装备，弥补了没有声望和没有龙眼石兑换套装的普通玩家，它们分别是：制造武器的突厥锻造术、制造铠甲的罗马铸甲术和制作首饰及特殊装备的波斯工艺术。

突厥锻造术

在这门专门制造主手及副手武器的制造方法里，我们通过配方资料可以很清楚的看出每个等级均有相对应的武器制造方法。而每到一级、三级、五级、七级的时候，都可以用相应的锻金部件来提升熟练度。部件的制作通常都可以换来1点的熟练度提升。部件的制作对于后期烧技能和制作任何东西，都是非常有用的。尤其部件是可以出售给内政任务需要的玩家而获得大量金钱的一种常用物品。

而比较引人注目的就是每当铸造等级提升到三级、五级、七级、八级的时候，额外增加了徽章的制作。徽章本身是国家荣誉的兑换品，由于杀敌和出国任务的困难性，很难兑换。但是拥有了突厥锻造术的人制作的徽章，非常受小号欢迎。

名称	获得及制造材料
鞑靼铜环刀、白刃剑、硬木弓、云纹枪、铁头杖、精钢锤（主手武器）、鞑靼铜环盾、粹炼锏、晖利剑、急速弹、红玉号、狼牙鼓（副手武器）	（王国锻造大师购买）一级锻金部件*2
一级锻金部件	（王国锻造大师购买）初级矿石 马蜂
四象江湖之刀:之剑:之弓:之枪:之杖:之槌（主手武器）	（王国声望商店600点兑换）一级装饰部件*2 一级锻金部件*2
四象江湖之盾、之锏、之羽箭、之飞弹、之号、之鼓（副手武器）	（一级帮派商店出售）一级铁甲部件*2 一级锻金部件*2
乃蛮黑铁刀、锐步剑:扬手弓:闪击枪:晶玉杖:乌金锤（主手武器）、乃蛮黑铁盾；昆吾锏、熠锐箭、螺旋弹、如意号、封冰鼓（副手武器）	（王国锻造大师购买）二级锻金部件*2
二级徽章	（王国锻造大师购买）二级锻金部件*3
二级锻金部件	（王国锻造大师购买）一级锻金部件 中级矿石 牛虻
乌月风动刀、紫极剑、怒人弓、轰雷枪、归天杖、玄铁锤（主手武器）	（王国锻造大师购买）二级装饰 二级锻金
乌月风动盾、三才锏、灭杀剑、鸣空弹、九宫号、唤雷鼓（副手武器）	获得及制造材料、（王国锻造大师购买）二级铁甲 二级锻金
六合江湖之刀、之剑、之弓、之枪、之杖、之槌（主手武器）	（王国声望商店4800点兑换）三级锻金部件*2
六合江湖之盾、之锏、之羽箭、之飞弹、之号、之鼓（副手武器）	(二级帮派商店出售)三级锻金部件*2
二级徽章	（大都锻造大师购买）三级锻金部件*3
三级锻金部件	（王国锻造大师购买）二级锻金部件 高级矿石 吸血蝙蝠 七步蛇
凤翔赤精刀、奔日剑、千疾弓、明应枪、伏魔杖、百裂槌（主手武器）	（大都锻造大师购买）三级装饰部件*2 三级锻金部件*2
凤翔赤精盾、定光锏、鬼泣箭、流星弹、七星号、龙啸鼓（副手武器）	（大都锻造大师购买）三级铁甲部件*2 三级锻金部件*2
神龙掌门之刀、之剑、之弓、之枪、之杖、之锤	（大都声望商店5600声望兑换）四级装饰部件 四级锻金部件
神龙掌门之盾、之锏、之羽箭、之飞弹、之号、之鼓（副手武器）	(三级帮派商店出售)四级铁甲部件 四级锻金部件
四级锻金部件	（大都锻造大师购买）三级锻金部件 圣徒级矿石 碧血蟾蜍 七步封喉
三级锻造徽章	（大都锻造大师购买）四级铁甲部件 四级锻金部件*2
西辽地龙刀、粲星剑、风铃弓、暴焰枪、摩天杖、五行锤（主手武器）	（大都锻造大师购买）四级装饰部件*2 四级锻金部件*2
西辽地龙盾、飞仙锏、鸣杀箭、崩烈弹、地灵号、碎魂鼓（副手武器）	获得及制造材料、（大都锻造大师购买）四级铁甲部件*2 四级锻金部件*2
四级锻造徽章	（大都锻造大师购买）四级铁甲部件*3 四级锻金部件*3

罗马铸甲术

罗马铸造术是用来制造身上装备的，我们从配方总表里能清楚的看到，从一级到八级，罗马铸造术分别拥有八套装备，他们分别是：鞑靼青铜、四象江湖、乃蛮、乌月、六合江湖、凤翔、神龙掌门和西辽套装。这些装备覆盖了一个玩家身上80%的防御型装备，而且这些套装大部分都是拥有套装属性的，这些装备可以说是初期没有换到黄金套装前的过渡装备。

其中除了罗马铸造术本身制作的二级铁甲部件以外，还更多的需要其他几种技术制作品来帮助制作装备和升级技能。通常护手和铠甲都是需要锻金部件、腰带和头盔需要的是皮革部件的配合、战靴则是唯一要工艺部件配合的装备。

如果是按照2010年春节之前的情况来判断，罗马铸造术是一个只能产生铁甲部件的残废生活技能，而2010年的春节之后，当官方更新了吸蓝护身符的功能之后，这个技能所制造出来的拥有大量珍惜蓝属性的套装，必然是市场上被众人所追捧的对象。迟到的春天才真正会降临在罗马铸造术身上。

Lv	名称	获得及制造材料
1	鞑靼青铜头盔：虎斑甲：青龙护手：缀星腰带：铁将战靴	（王国铸甲大师购买）一级铁甲部件*2
	一级铁甲部件	（王国铸甲大师购买）红花 初级矿石
2	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）四象江湖护手	（王国铸甲大师购买）一级铁甲部件*2 一级锻金部件*2
	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）四象江湖战靴	（王国铸甲大师购买）一级铁甲部件*2 一级工艺部件*2
	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）四象江湖铠甲	（王国声望商店600点兑换）一级铁甲部件*2 一级锻金部件*2
	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）四象江湖腰带	（王国声望商店600点兑换）一级装饰部件*2 一级皮革部件*2
	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）四象江湖头盔	（一级帮派商店出售）一级藤甲部件*2 一级皮革部件*2
3	乃蛮黑寂护手	（王国铸甲大师购买）二级铁甲部件 二级锻金部件
	乃蛮神木战靴	（王国铸甲大师购买）二级铁甲部件 二级工艺部件
	二级铁甲部件	（王国铸甲大师购买）一级铁甲 伸筋草 中级矿石
	乃蛮督军甲	（王国声望商店1200点兑换）二级铁甲部件 二级锻金部件
	乃蛮盘蛇腰带	（王国：大都声望商店1200点兑换）二级装饰部件 二级皮革部件
	乃蛮玄铁头盔	（一级帮派商店出售）二级藤甲部件 二级皮革部件
4	乌月紫玉护手	（王国铸甲大师购买） 二级铁甲部件 二级锻金部件
	乌月风轮战靴	（王国铸甲大师购买） 二级铁甲部件 二级工艺部件
	乌月梦翔甲	（王国声望商店2400点兑换）二级铁甲部件 二级锻金部件
	乌月寒玉腰带	（王国声望商店2400点兑换）二级装饰部件 二级皮革部件
	乌月羽银头盔	（二级帮派商店出售）二级藤甲部件*2 二级皮革部件*2
5	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）六合江湖护手	（王国铸甲大师购买）三级铁甲部件 三级锻金部件
	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）六合江湖战靴	（王国铸甲大师购买）三级铁甲部件 三级工艺部件
	三级铁甲部件	（王国铸甲大师购买）二级铁甲部件 朱砂 高级矿石 融火石
	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）六合江湖铠甲	（王国声望商店4800点兑换）三级铁甲部件 三级锻金部件
	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）六合江湖腰带	（王国声望商店4800点兑换）三级装饰部件 三级皮革部件
	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）六合江湖头盔	（二级帮派商店出售）三级藤甲部件 三级皮革部件
6	凤翔绯日护手	（大都铸甲大师购买）三级铁甲部件*2 三级锻金部件*2
	凤翔登云战靴	（大都铸甲大师购买） 三级铁甲部件*2 三级工艺部件*2
	凤翔银磷甲	（大都声望商店5200点兑换）三级铁甲部件*2 三级锻金部件*2
	凤翔天蚕腰带	大都声望商店5200点兑换）三级装饰部件*2 三级皮革部件*2
	凤翔紫金头盔	（三级帮派商店出售）三级藤甲部件*2 三级皮革部件*2
	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）神龙掌门护手	（大都铸甲大师购买） 四级铁甲部件 四级锻金部件
	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）神龙掌门战靴	（大都铸甲大师购买） 四级铁甲部件 四级工艺部件
	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）神龙掌门头盔	（三级帮派商店出售） 四级藤甲部件 四级皮革部件
7	四级铁甲部件	（大都铸甲大师购买） 三级铁甲部件 桂枝 圣徒级矿石 黑曜石
	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）神龙掌门铠甲	（大都声望商店5600点兑换）四级铁甲部件 四级锻金部件
	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）神龙掌门腰带	（大都声望商店5600点兑换）四级装饰部件 四级皮革部件
8	西辽闪芒护手	（大都铸甲大师购买） 四级铁甲部件*2 四级锻金部件*2
	西辽天魔战靴	（大都铸甲大师购买） 四级铁甲部件*2 四级工艺部件*2
	西辽崇武甲	（大都声望商店10800点兑换）四级铁甲部件*2 四级锻金部件*2
	西辽银羽腰带	（大都声望商店10800点兑换）四级装饰部件*2 四级皮革部件*2
	西辽毒灵头盔	获得及制造材料：（四级商店购买）四级藤甲部件*2 四级皮革部件*2

波斯工艺术

波斯工艺术做出的物品不多，只有戒指、手镯、项链和披风。而唯一能让众多波斯工艺大师们赚点小钱的，无疑还是工艺部件这一种成品。当然戒指和手镯也因为市场上的大量缺货而颇受欢迎，但是由于属性较少随同紧缺的披风一样，都属于低端市场上的过渡道具。

工艺术应该是比较烧钱的一个技能，由于一级、三级、五级、七级还可以用工艺部件来提升等级，而中间的等级就只能制造一些没什么人要的装备来提升了。

Lv	名称	获得及制造材料
1	鞑靼翡翠戒指	（王国工艺大师购买） 一级工艺部件*2
	鞑靼祥龙手镯	（王国工艺大师购买） 一级工艺部件*2
	一级工艺部件	（王国工艺大师购买） 一级藤甲部件*2 一级工艺部件*2
2	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）四象项链	（王国工艺大师购买） 一级藤甲部件*2 一级工艺部件*2
	一级工艺披风	（王国工艺大师购买） 一级皮革部件*3 一级工艺部件*3
3	二级工艺部件	（王国工艺大师购买） 一级工艺部件 牛虻 伸筋草
	乃蛮猫眼戒指	（王国声望商店2400点兑换）二级工艺部件*2
	乃蛮夺命手镯	（一级帮派商店出售）二级工艺部件*2
4	二级工艺披风	（王国工艺大师购买） 二级工艺部件*3 二级皮革部件*3
	乌月密文戒指	（王国声望商店2400点兑换）二级装饰部件 二级工艺部件
	乌月泣血手镯	（二级帮派商店出售）二级藤甲部件*2 二级皮革部件*2
	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）六合江湖项链	（王国工艺大师购买）三级藤甲部件 三级工艺部件
5	三级工艺配方	（王国工艺大师购买）二级工艺部件 吸血蝙蝠 朱砂 草本精华
6	三级工艺披风	获得及制造材料：（大都工艺大师购买）三级工艺部件*3 三级皮革部件*3
	凤翔时光戒指	（大都声望商店10400点兑换）三级装饰部件*2 三级工艺部件*2
	凤翔火云手镯	（三级帮派购买）三级藤甲部件*2 三级皮革部件*2
7	武士（剑侠：骑射：火枪：先知：萨满）神龙掌门项链	（大都工艺大师购买） 四级藤甲部件 四级工艺部件
	四级工艺部件	（大都工艺大师购买）三级工艺部件 碧血蟾蜍 桂枝 水木精华
8	四级工艺披风	（大都工艺大师购买）四级工艺部件*3 四级皮革部件*3
	西辽彩云戒指	（大都声望商店21600点兑换）四级装饰部件*2 四级工艺部件*2
	西辽唤灵手镯	（四级帮派商店出售）四级藤甲*2 四级皮革部件*2

总体来说这三类装备制造术，不论是铸造大师，还是铸造初学者，他们即将要面对的市场无疑是市场规律下所必然产生的结果：低端市场、内政部件市场（中端市场）、超高端市场。

纯低端市场：面向低端穿不起装备的新手冒险者，这些冒险者无疑要钱没钱，要时间没时间，甚至还不会玩游戏，不知道游戏中提供了免费的只需要时间来积累的黄金装备。而他们则必然是铸造术最大的受益群体，由于铸造出来的东西廉价，且种类繁多。一般新人和临时过渡用的玩家会购买一两件，可以说利润基本很低，而且需要大量的摆摊时间和大量的菜鸟玩家。不过对于一个新服来讲，大家都没有声望和龙眼，还是很有市场竞争力的。

内政部件市场：针对于所有需要完成内政任务的玩家。内政任务每天十环，后五环里至少有三环以上是通过收集手工部件来完成的，其中就有以上三大铸造术所产出的锻造部件、铁甲部件和工艺部件。由于内政任务是每天都要完成的，所以每个人的内政部件需求量是非常大的，在笔者所在的服务器中，一个很普通的三级内政部件可以卖到50～80两现银，是利润非常高的一种买卖。

超高端市场：为什么要说超高端市场而不是高端市场？这个市场的兴起实际上取决于最新的护身符功能，他可以将蓝色装备里的某一个属性抽出，这样就造成了市场上高级蓝装的缺乏。由于6级以上的蓝色装备制造需要耗费大量的部件，可以说每一件都成百上千现银，而且真正需要高阶蓝装属性的玩家必然是大批量需要，所以他们必然是腰缠万贯的高等级账号。他们不惜花费大量金子和银子追求护身符属性，是不折不扣的高端消费人群。P


波斯工艺术


超级赚钱的部件摊位


自制萨满武器

培养动漫人才 挑战高端职业

汇众教育
本期推荐校区
CBD校区

中国社会科学院13日在京发布《文化蓝皮书：2009年中国文化产业发展报告》，认为国际金融危机对我国文化产业发展的影响有限，从长远看反而有利于中国文化产业的发展。并预测，我国的文化产业将会进入一个高速增长周期。动漫游戏产业在2008年增长了97%，将近翻了一番，一部动画片票房高达8000万元，让业内人士很是振奋……时下，国际金融危机波及面正在纵深扩散。许多求职者在职场上双眼模糊，呼吸不畅，怎样才能找到新的就业行业？通过调查发现，近几年，以3D动画、网络游戏为代表的数字娱乐产业迅速崛起，动漫行业逐渐成为当前最热门行业之一。但动漫的从业人员目前主要集中在原先的计算机专业和美术专业人员上，他们有着相对成熟的技术和艺术创作经验，在全国这样的专业从业人员总数仅仅才十几万，而动漫人才需求量将达百万以上，所以就必须要有大量的精英迅速补充行业缺口。

目前我国现有的数字艺术培养机构定位不准，培养的都是以低端制作人员和高端纯研究人员为主，人才结构失衡。而在三维动画创作发达的国家，高境界的三维动画人才绝对是那种能把艺术与技术完美结合的复合型人才，他们同时拥有技术和艺术学位。相比之下，国内人才的发展就显得不够全面，往往只偏向一边，有些人往往只是掌握了一些通用的软件工具和短时间所积累的一些对应经验，而缺乏更高层次的技术开发和整合能力。

中国就业促进会副会长陈宇先生认为，由于高校专业设置的滞后性，导致在短时期内我国高校还难以培养出这类专业复合型人才，行业内一般都是通过挖角、企业内训等方式获得，造成了极高的用人成本，因此，要想要快速进入这个朝阳行业，参加专业培训是必由之路。 因为动漫职业是一项高含金量、高要求的作业，所以选择培训学校很重要。

面对技术快速更新的动漫市场，汇众教育北京CBD（动漫）校区对原有课程进行了全面升级，整合社会优势资源，引入全新“云培训”教育理念。与此同时，还与众多知名动漫游戏企业达成定向人才协议，全力满足当前北京地区动漫行业人才紧缺的企业用人需求，为学生搭建“两网一平台”，入学签署《推荐就业协议》，毕业输送至企业工作，为动漫游戏企业定向培养人才，形成了产、学、研于一体的教学模式，让学员实现兴趣与职业的完美结合，切实保障学生的就业无忧。针对当前大学生日益严峻的就业形势，汇众教育北京CBD（动漫）校区全新推出了《2010年大学生就业保障工程》，它更加具有针对性，就业方向定位也更加清晰化——2D方向：Flash动画师；3D方向：Maya角色动画师；3D高级：影视动画设计师。另外，日前，汇众教育北京CBD（动漫）校区还与北京电影学院合作成功打造了“学历”+“就业”无忧计划，学员顺利毕业后可获取北京电影学院《影视美术设计专业》证书，课程全面覆盖了动漫产业中从2D平面设计，2D动画影片设计，3D建模设计，3D人物设计，3D动画影片设计等各个方向，更加贴合学员的学习需求和2010年动漫就业发展新趋势。

课程开设：Flash动画师； Maya角色动画师；影视动画设计师；动画就业脱产/业余班等，3月份开始每周末开设专场免费体验营，了解各开设专业详情获取最新国内行业资讯。

地址：北京市朝阳区东三环北路甲2号京信大厦11层

网址：http://cbda.gamfe.com

汇众教育
本期推荐校区
青岛校区

谁说前途、钱途不能双选？

2010年对于中国来说注定是不平凡的一年，世博会的召开对于国民是一件引以为豪的盛世，借此良机，国民经济的升温也在预期之中。然而对于众多的求职者来说，2010年又将是严峻的一年，不少专家学者对2010年的就业形势持担忧态度。

在近期教育部门、高校、招聘会上可以发现，随着我国一批中小企业停产倒闭，部分企业为缩减成本减招、不招新人，大学生就业将面临“挤出效应”。如何帮助大学生度过“就业寒冬”已然成为全社会的共识。



面对严峻的就业形势，“业余充电”、“大学生强化实战技能就业”开始成为热门关键词之一，为不少待业学生、上班族所津津乐道，很多发展前景广阔、收益高、见效快的行业和领域开始进入大众视野。其中，游戏和动漫无疑是创收空间与发展潜力最大的行业之一。我国动漫游戏产业正在国家政策的有利扶持和业内人士不懈努力下显示着勃勃生机，成为我国21世纪有目共睹的朝阳产业。

近年来，中国动漫游戏产业在一路高歌猛进的同时使得本土化动漫游戏人才成为一个新的需求热点和职场新宠。从北京市软件行业协会统计发现，占据全国动漫游戏企业总量50%份额的北京、上海、青岛地区人才供求严重失衡，缺口竟突破10万大关。其中，游戏软件开发工程师、游戏美术设计师、游戏策划师、游戏卡通动画设计师、插画及故事板制作师、3D动画制作工程师等中高级人才甚至到了一将难求的地步。



汇众教育作为中国数字娱乐职业教育的一支旗舰队伍，一直坚持着自己的教学理念：教育没有最好，只有更好！汇众教育不仅将“GAMFE”品牌教育贯穿于实际教学中，还于2009年初进一步延展至教育的后期阶段“云世界”教育平台。“云世界”是云培训体系的首创，它的在线学习平台整合了学员在校学习的各个环节，通过强大的交互共享功能、游戏交际功能和教学辅助功能，充分激发学员的学习兴趣，实现学员专业技能、职业素质、求职作品的全面积累，并将极大地增强学员、教师、家长、企业、社会五方的参与度，同时也为学员搭建了一个作品展示和对外宣传的平台，使学员就业能力真正与企业需求零距离。

目前，汇众教育已发展成在全国设有30多家分支机构，拥有全国1000多家动漫、游戏企业的就业网络的职业教育领军品牌。自2004年6月成立以来，培养动漫游戏专业人才近万名，毕业学员遍布于包括上海盛大、中国联通、新浪游戏、搜狐游戏、联众、目标软件、完美时空网络、清华同方等在内的国内大中型游戏开发企业。

在中国动漫、游戏产业发展一片大好的前提下，山东省青岛市于2007年6月成为经国家新闻出版总署批准的第六个国家动漫游戏创意产业基地，国家有关部委及市领导出台了一系列的优惠政策及措施大力扶持动漫游戏产业。目前，青岛市已经具有4个由政府投资建设的动漫产业基地，特别是青岛市南区刚刚建成占地10万平方米的青岛国际动漫游戏产业园，预计能容纳120多家动漫游戏公司。汇众教育青岛（动漫游戏）校区凭借强大的办学实力于2009年1月正式入驻青岛国际动漫游戏产业园，校区雄厚的师资、一流的硬件环境和轻松的教学氛围使全国近千名学生慕名而来。P

学员案例

姓名：李文波　专业课程：2D动画

学员感言：进入汇众教育青岛（动漫游戏）校区学习仅一个月时间，就完成了动漫造型基础及动漫色彩理论课程。没有任何美术基础的我，已经从一个门外汉转化成一个动漫准职业人。之前只是留心于动画片剧情，现在更加专注于动画的制作。学习三个月左右，开始故事板学习，紧张的课程让我更觉得时间的宝贵。在汇众教育，很庆幸遇到了负责、认真的老师以及一群团结友善的同学，在他们的帮助之下，我每次都能快速、及时地解决学习中遇到的疑难问题。最后，通过就业老师的推荐，我成功就职青岛漫听传媒有限公司。在这里我想对学妹学弟说一句，相信自己的选择，选择你喜欢的，从事你擅长的。

咨询电话：0532-68851861
网址：http://qd.gamfe.com/

汇众教育
本期推荐校区
影视校区

112数字影视人才培养工程

近期热映的《阿凡达》创造了世界最高票房的奇迹，同时缔造了又一次电影技术的辉煌胜利。《阿凡达》中60%的场景是全电脑特效制作。有业内人士预测，《阿凡达》的诞生，将推动电影技术的又一次革命。

创造了一个又一个票房奇迹的卡梅隆，儿时就具有非凡的工程才能及组织能力。因为对大学课程的失望，中途走出校园闯荡社会，当过修理工，开过大卡车。直到有一天看到了当时红极一时的电影《星球大战》，激发了卡梅隆心中少年时就已萌发的电影梦想。他熟悉从镜头到摄影机导轨的各种电影制作器材，从特效模型制作到电影制作设计工作，卡梅隆成为了为数不多的技术出身的导演之一。目前中国影坛使用电影特效最成功的两位导演，也都不是学导演出身：张艺谋是学摄影的，冯小宁是美术师。由此看来，既具备过硬影视制作技术，又具有创意的人才，才是目前中国电影的稀缺资源。

汇众教育北京中关村（数字影视）校区是国内专业培养数字影视人才的学校。办学四年来为行业输送了近七百名专业型人才。主要的就业方向为：电视台；影视、音像、传媒制作公司；各大门户网站、视频网站、播客类网站；3G、手机内容服务企业；广告公司；影视剧组、多媒体软件开发企业、动漫游戏设计开发公司等。其中影视后期制作公司188人，电视台182人，影视剧组93人，传媒公司79人，广告公司71人，音像公司26人，视频网站15人。还有部分学生自主创业，开办了自己的工作室。

学校一直坚持并贯彻着由郭翔校长提出并倡导的“三名主义”，即，名师、名校、名企业。学校拥有雄厚的师资力量，老师均为业内专家，有着丰富的教学经验，培养了大批优秀人才进入知名企业工作。凭借过硬的教学质量，良好的就业情况，奠定了学校在同行业内的领军地位。

2010年，北京中关村（数字影视）校区受112家企业委托，推出“112数字影视人才培养工程”，旨在为人才匮乏的数字影视行业吸纳、挑选、培养出更多专业人才。凡是通过学院测试，成绩合格的学生，均可以加入112工程，进入学院学习，迈开踏入数字影视行业的第一步。入学即签订《就业推荐协议》，解决学生与家长的后顾之忧，让学生全身心的投入到学习之中。

学院摒弃了传统的教学方式，采用理论加实践的授课方式，联合北京电影学院、中国传媒大学、影视剧组及中央电视台专家，将课程体系开发、教材编写、教师培训认证、教学管理 、就业指导等成功经验运用在数字影视学院教学项目上，针对当今影视媒体和新兴网络通讯媒体对数字影视制作人才的需求，专门培养专业数字影视策划与制作人才。

然而，由于传统教育观念的根深蒂固，即便如此，仍然有很多家长及用人单位，还是习惯性的用一纸文凭去衡量一个人的能力。为了不再让更多的孩子被分数挡在艺术殿堂门外，帮助他们实现梦想，同时又可以满足目前社会对学历的要求。2010年，汇众教育北京中关村（数字影视）校区同时推出了“学历＋技能＋就业”方案，从根本上解决了高中生学历、技能、就业这三大问题。与此同时，北京中关村（数字影视）校区还与北京电影学院合作办学，开设“影视表演艺术专业”、“影视美术设计（数码影像方向）专业”课程。学生完成学业，将获得北京电影学院颁发的、国家承认的学历，以及由影视行业业内十一家权威协会联合颁发的职业水平认证证书。



著名演员臧金生与2009班学生一起

校区地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦11层

学校网址：http://www.bjmedia.org/


2009级学生与著名演员刘一冰在一起


2009级学生在《三枪拍案惊奇》剧组实习


全国获奖学生与北广传媒副总裁、著名演员、张光北老师在一起


自拍、自导、自演

汇众教育
本期推荐校区
中关村校区

将兴趣转化为就业技能

面对全球金融危机带来的工作岗位减少、大量员工失业、应届毕业生数量再创新高的严峻形势，对于刚刚毕业的大学生来说更是难上加难。面对这场危机，多少人对未来充满恐惧，多少人信心不足的观望。然而，以下汇众教育北京中关村（游戏）校区的学员的就业情况，却让我们感觉到暖意融融。原来突破寒冬，顺利就业，也并非难事！

大专生入职"搜狐"纪实

25岁的吴某来自浙江温州，他不像一般的精明温州人一样从商，而是选择到汇众教育北京中关村（游戏）校区学习游戏美术设计专业，只有大专学历的他，最终却被搜狐公司录取，职位是3D网游美工。

搜狐是国内最大的互联网公司之一，为什么会录取一个背景一般的大专生呢？一般来说，很多企业对学历有一定要求，所以大专生在求职中，机会会少于本科以上学员，但凡事并非绝对！只要夯实自己的基础，把握住机会，就业不是问题，而且进入大公司也不是梦想。

吴某是一个非常勤奋好学的同学，论学历资质他并不是最好的，但是认真的学习态度造就了扎实的基本功底，在老师的指导下，每一阶段的作品都有质的提升，最后凭借他的资质和技术，进入了搜狐这样一个良好发展平台。

高中毕业，入职台湾大宇

朱某只有高中学历，来汇众教育北京中关村（游戏）校区学习前，在某大学继续教育学院学习，由于学习内容的空洞，学习方式的单一，加上学历的含金量不高，他放弃了继续学习。经过再三考虑，从小喜欢游戏的朱某决定将自己的兴趣转化为终身职业。事实证明这个选择是对的，只有有能力和技术的人，才能在职场立于不败之地。在北京中关村（游戏）校区的一年时间里，他认真学习，积极完成作业，并做了很多原创作品，在台湾大宇公司来学校招聘时，他被录用担任3D场景师，并获得可观的薪酬。"如果你还在为不知道选择一个继续教育学院来拿学历还是选择自己喜欢的行业学习真正技能的时候，我想大家能够参考下我的经历。我选择了汇众教育，谢谢我的母校，是他给了我能力，给了我工作。"

法律专业，也能做游戏

毕业于北京吉利大学法律专业的马某，毕业后与所有大学应届生一样，奔走于各大招聘会求职找工作，但由于专业的局限性和条件的苛刻性等原因导致屡屡碰壁。虽然大学主攻法学专业，但她从小爱好绘画，曾经学过两年的国画，在"新北京，新奥运"书画比赛中获得过三等奖。马某不想终日面对枯燥繁琐的法律条文，而想从事自己感兴趣的工作。偶然的一天，马某从媒体了解到现在国家大力扶持游戏动漫产业，前景光明，在对北京游戏职教市场进行分析与比较后，2008年8月，马*最终选择汇众教育北京中关村（游戏）校区学习，由此开始了她的兴趣之路。本身具备美术基础的马某又经过一年的专业学习和项目经验实习，技能得到极大提高。现在她在PFUmobile公司担任美工职位，月薪已达到金领水平。

专业人才提升产业附加值

专家认为，随着国内多家门户网站介入网络游戏市场竞争，如今，盛大、腾讯、网易等国内企业拥有稳定的团队和完善的产品线，已逐步确立核心优势。而本土游戏公司在通过IPO和网络游戏运营获得充足的现金流之后，对产业后续竞争力的提升也日益迫切。

因此，为了解决本土网游企业急剧发展的后顾之忧，汇众教育北京中关村（游戏）校区已经与全国千余家企业签订了长期的战略人才合作协议，为中国领先的网络游戏开发商和运营商提供大量游戏人才，职位涵盖了游戏策划、3D游戏美工、手机游戏程序开发、网络游戏程序开发、3D游戏建模等多个方向。

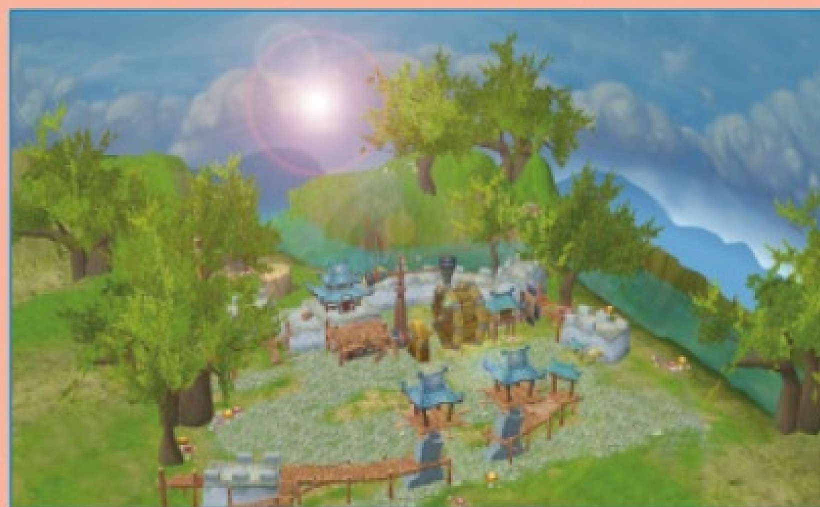
汇众教育招生开设游戏程序开发和游戏美术设计两个专业，年满18岁有志于在游戏设计行业发展的学生都可以报名，目前企业定向委培班招生十分火爆。为保证教学质量及住宿条件的限制，将以小班授课的方式教学，限额招生80名学员，额满截止。P

详情登陆：http://zgc.gamfe.com

咨询地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦11层

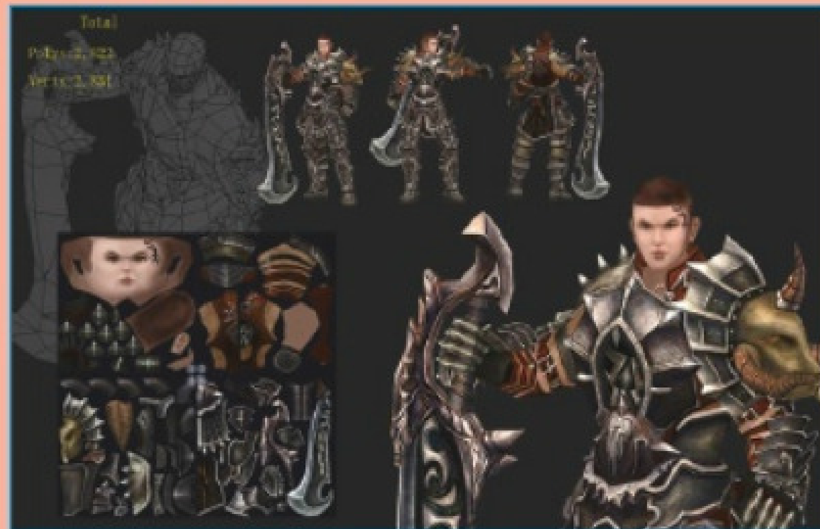
学生作品











■写在前面

上网查资料，已经成了很多人的生活习惯。到网上找找桌游规则，找找桌游吧地址，看看有没有桌游同好聚集的网上社区……这些似乎也是可行的，所以桌游相关网站的数量同桌游吧的数量一样，也膨胀了起来。本期我们特意将目前我们了解到得众多桌游相关网站整合起来，大家可以去挑挑拣拣一下，我相信你总能找到几个和你心意的。如果哪位读者朋友说——你那个不全，我知道一个非常非常棒的桌游站点，那么你发Mail告诉我们，地址是Say@popsoft.com.cn，以便我们下次补齐了。

2010年1月28日下午，在上海FF城市勇者人民广场店，举行了由灯神工作室原创开发、方盒子365协作支持的原创桌游《Mr. M'ｓ谋杀法则：拜占庭刺客》的推介会。这其实不只是某一款原创桌游或者某一家桌游营销公司的事情，对于整个国产原创桌游业来说，算是个不错的起步。

近期，有不少的国产原创桌游陆续推出，本栏目计划在未来的几个月中，针对这些国产原创桌游进行一下统一的报道，敬请期待。

本期介绍的经典桌游有以下四个——两河流域（Tigris & Euphrates）、俄勒冈拓荒（Oregon）、救生艇（lifeboat）及夺宝奇兵——沙克神庙（The Adventurers：the Temple of Chac）。

两河流域就不用多说什么了，这款1997年推出的桌游至今仍停留在玩家的视野中，这本身就已经说明了问题。

俄勒冈拓荒这款游戏构思比较独特，但多次对战之后，发现“金矿流”的玩家获胜率非常高（按游戏中最基础的得分规则——在建筑边上放农夫得分，除金矿外最高的是码头为4分，而金矿的得分是3-5分随机，教堂是1-8分随机，相比之下，围绕金矿做文章更容易获得高分），似乎有调整的必要，期待该游戏可推出扩展或补充。

救生艇这款游戏，比较适合于多人聚会，光是心里默念着“我爱谁我恨谁”，就已经相当纠结并充满喜感了。

夺宝奇兵这款游戏，很多玩家玩过之后，都觉得游戏中缺少互相“陷害”的设定，玩起来有些乏味。我倒不这样认为，游戏场景设计的比较紧凑，这个游戏过程中危机四伏，每个玩家拿到一定的宝物并且能成功逃出神庙已属不易，如果纠缠于互相陷害，估计结局就是大家都被大石头堵在神庙里饿死。

2010年1月中获奖名单

一等奖 福建 郭超

二等奖 天津 魏利民　辽宁 袁友峰　陕西 尹喆　安徽 孙 剑　江苏 徐祚阳

三等奖 北京 侯欣雨 等30人

了解“《魔兽世界》集换式卡牌”得刮刮卡大奖

《大众软件》杂志2010年3月中旬刊附送“《魔兽世界》集换式卡牌”3张。

同时，你只要将《大众软件》中旬刊读者回函卡寄回，就可以参加抽奖活动，赢取刮刮卡奖品。奖项及奖品数量如下：

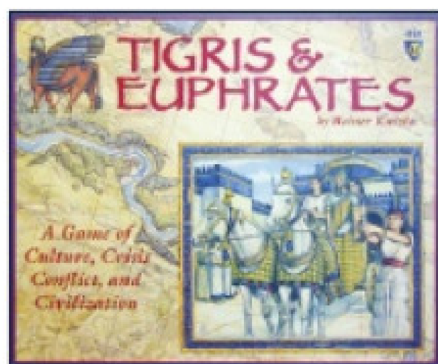
一等奖1名 幽灵虎宝宝

二等奖2名 海象人风筝

三等奖30名 魔兽卡牌起始包20个，跳舞10个（随机选取其一）

刮刮卡具体兑换方式，请参看http://kapai.178.com中的“刮刮卡入手全攻略”部分。

注意：如果您愿意参加刮刮卡抽奖活动，请将回函卡中的“我愿意参加《魔兽世界》集换式卡牌抽奖活动”前面的“□”里画上“✓”。每期回函卡截止日期为该月月底（比如参加2010年3月中抽奖的回函卡截止日期为2010年3月31日，以邮戳为准）。



游戏名称：Tigris & Euphrates
中文名称：两河流域
游戏人数：2-4人（3或4人最佳）
设计者：Reiner Knizia
出品公司：Mayfair Games
出品时间：1997年

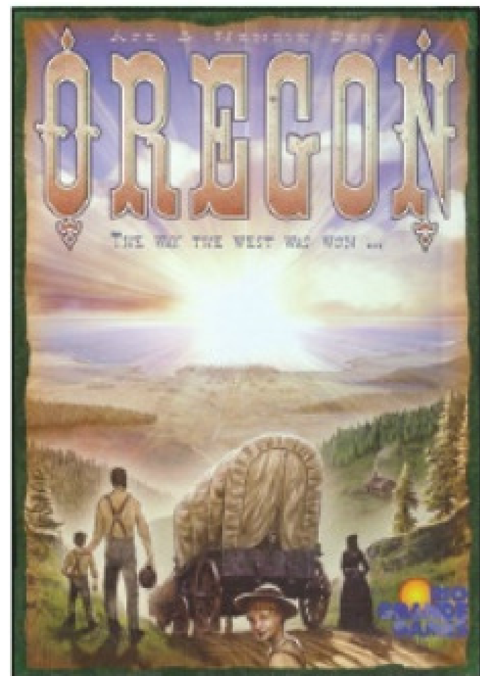
两河流域是一款抽象战争游戏，1997年出版以来，深受玩家喜爱，至今仍在bgg排名前20以内。在游戏中，每名玩家都扮演古代两河流域的一个文明，通过四个方面的发展来表现自己文明的强大与繁荣，最后，发展最均衡的玩家将获得游戏的胜利。

游戏开始时，将一张大图版放在桌子中间，图版上绘有两河流域的地图，地图被横线和竖线划分出了很多正方形的小格子，有些格子上绘有神庙，这些是古代宗教遗迹，其他地方则是普通的地形，比如山脉、平原、河流等等。游戏中有四种硬纸板方块可以放在地图的格子上，分别是红色（宗教）、黑色（军事）、蓝色（农业）、绿色（商业），玩家在游戏开始时，会随机得到六片，遴选自己文明的四个领袖棋子，以及两个灾害片，游戏中，每回合玩家有两个行动，这两个行动都可以从5种不同的行动中选其一，第一、放领袖棋子在图板上，但是必须放在一个红色片旁边，这代表领袖必须有宗教支持；第二、挪动一个领袖，玩家可以将自己的一个领袖放到另一个红色片旁边；第三、放一个片在空格子上，代表将这个区域建设成一种文化用途，如果所放地方连着某一个文明的同色领袖，这个文明就可以得到这种颜色的一分（连接的定义是片与片边挨边，就叫一个区域）；第四、放一个灾害片，玩家可以将灾害片放在任意一个有文化片的上面，这个格子周围将被断开，不算连接的区域；第五、扔掉手里的全部片，换同样数量的片。在这几种行动中，将会触发两种战争，一种叫内战，一种叫外战，当有玩家将自己的领袖放在一个有同颜色其他领袖的区域内时，将触发内战，内战需要比较的是领袖周围的红色片数（只算四面挨着的），交战的玩家还可以从手中出红色片进行补充，胜方将可以得到一个红色分作为奖励（平局算守方胜，放领袖主动发起内战的算攻方），并且失败方的领袖将从图版上拿下去，回到玩家手中；所谓外战，当有玩家放一个文化块，将两个有同样颜色领袖的区域连接在一起时，将触发外战，以这个连接的文化块为界，分成两个部分，玩家需要比较自己区域内的这种颜色文化片的数量，玩家也可以从手中补



充，数量多的一方获胜（平局依然是守方胜），失败方将移除所有这种颜色的文化片和领袖，根据移除的数量，胜方可以得到这种颜色的等量分数。游戏过程中，两种战争将直接影响玩家的发展，把握战争的时机，或者让另两个玩家开战，都可以使自己获得利益。

游戏中除了战争，还可以通过连接古代遗迹来获得百搭分数块（可以当任意颜色的一分），也可以建造神庙自动产生分数，游戏有充足的发展方式，但游戏图版有限，战争在所难免，所以游戏后期，对战争的处理，将直接影响玩家的策略和游戏水平。这也是游戏的重点所在。喜欢战争游戏的玩家可以尝试下这款游戏。



游戏名称：Oregon
中文名称：俄勒冈拓荒
游戏人数：2-4人
设计者：Åse Berg、Henrik Berg
出品公司：Hans im Glück、Lautapelit.fi、Rio Grande Games
出品时间：2007年

俄勒冈州是美国西北部的一个州，所以，大家看到这个游戏的名字，对这个游戏所选用的题材应该有个基本的了解了。玩家所要做的就是开荒，建车站、码头、邮局、金矿之类的，通过特定的规则获得分数，游戏结束时，分数最高者获胜。

游戏开始前，让我们先看看游戏的大图板，上面是15×10的小格子，在图板的左边和上边，有诸如老鹰、篝火、野牛这样的标志，这实际上就是横纵坐标，指示我们将来要把建筑或农夫安置在哪里。

游戏中，有50张景色卡（卡上的标识与大图板边上作为坐标的老鹰、篝火等一致，开荒者、老鹰、篝火、野牛、货车各10张）、21张建筑卡（邮局、车站、码头、教堂、金矿、煤矿、仓库各3张）、28块建筑板片（邮局等各4个）、7个初始建筑板片（邮局等每样一个），除此之外，还有金矿圆片和煤矿圆片各7个。

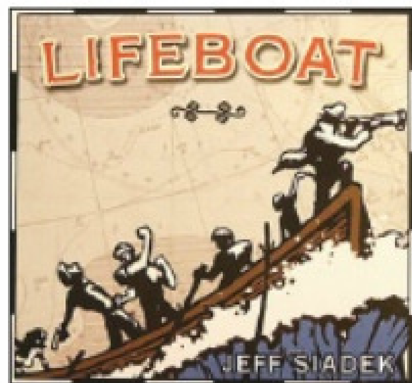
游戏开始时，每个玩家有15个农夫、一个额外行动标识和一个百搭片（作用下文介绍）。每个玩家从7个初始建筑板片中随机选一个（剩余的弃掉），任意摆在游戏图板中（摆放要符合规则，比如车站只能摆在有铁轨的地方等等），然后每个玩家抓3张景色卡和一张建筑卡。

玩家每次出两张卡，如果两张都是景色卡，则玩家可以在以这两张景色卡分别为横纵坐标的12个小格子里选一个格子，放置一个农夫（摆放要符合规则，农夫不能摆在水面上）。如果玩家出的是一张景色卡和一张建筑卡，则可在以景色卡为横（纵）坐标的任一格子里，放置建筑卡对应之建筑板片（摆放要符合规则，比如码头只能放在湖边）。玩家出牌并按规则摆放后就可以开始记分（记分规则后述）。如果玩家的额外行动标识没有使用，则可以使用该标识，可获得一个额外的出卡摆片阶段，而百搭片可以替代任意一个景色卡打出。需要注意的是，额外行动标识百搭片使用后就会翻面而不能再次使用，当玩家将农夫放在车站和仓库边上，可以重新激活额外行动标识和百搭片，可以再次使用。玩家在摆放和记分阶段后，进入补牌阶段，需将手牌补到4张，可在景色卡和建筑卡中任意抓取，但手中必须至少有一张景色卡和建筑卡。

最后简单讲一下记分规则：将农夫放在邮局边上，每个得3分。放在码头边上，每个得4分。放在车站和仓库边上是1分，但重置额外行动标识或百搭片。放在金矿和煤矿边上，则随机抽一个金矿圆片或煤矿圆片（金矿圆片的分值为3-5随机、煤矿圆片为1-3随机）。农夫放在教堂边上，则该教堂周围每有一个农夫得1分。还有一种得分方式：当有3个农夫相连组成群组（必须为横向或纵向相连，斜向不算），则得5分。已存在的群组扩大或两个群组相连，不另计分数。

当任意玩家将15个农夫全摆放完，或者7种建筑板片中有2-4种已经摆放完（分别对应2-4名玩家），则游戏结束，不过其他玩家仍可继续完成自己最后这个回合，之后按上述记分规则记分，分数最高者获胜。





游戏名称：lifeboat
中文名称：救生艇
游戏人数：4-6人（5或6人最佳）
设计者：Jeff Siadek
出品公司：Gorilla Games
出品时间：2002年

希区柯克在1944年拍了一部电影，名叫《救生船》，而这款游戏就如同电影里描述的一样，风暴过后，包括你在内，总共六名人，在一条小船上幸存了下来，你们的目标就是陆地，但船上缺吃少穿，而且幸存者中，有你爱的人，也有你恨的人，有爱你的人，也有恨你的人，谁能在这条爱恨交织的小船上最终存活下去，要看天气，也需要你努力的划船，更重要的是处理好小船中的人际关系。

游戏开始时，每人选择一个人物，有老船长、壮汉、贵妇、小女孩等等（每个角色都有不同的强壮度和生命值，也有不同的特殊能力），然后每人抽一张爱情卡和仇恨卡，这与游戏目标有关，如果你爱的人最后活了下来，或者你恨的人死了，你都可以得到分数（必须说明的是：你爱的人也许恨你，你千方百计要保护活下来的人也许正千方百计的想制你于死地，反之亦然。当然，你也可能爱的是自己恨的也是自己）。游戏中人物在船上有不同的位置，游戏开始后，首先是补给阶段，从在船头的人开始，每人得到一张补给牌，这些牌里有水、珠宝、武器等等。补给后，玩家可以选择在船上的行动，第一、划船，可以翻开两张航行牌，然后放在航行效果牌堆里，航行牌上会绘有各种图标，如果有小鸟图标，恭喜你，当小鸟图标累计到4个，就代表看到陆地了，

也可能会因为划船而有人落水，或者疲劳，这些都表现在航行牌上；第二、换座位，座位的次序会影响你能拿到什么补给，如果对方拒绝换座位，将导致打斗；第三、打劫某人，游戏中的珠宝、武器都十分有用，你可以打劫旁边的人，如果对方拒绝，也将出现打斗。打斗时，船上的其他人也可以表态帮助哪一方。每人都行动后，将根据航行牌来判断是否有人落水，落水和口渴人将受到一点伤害，根据体力值的剩余，有的玩家将在游戏中死亡；参与打斗的也会受伤。游戏最后，可能大家都因受伤而死亡而结束，也可能因到达陆地而结束，最后，如果你爱的人幸存，如果你恨得人死了，都能得到分数，再加上自己人物的特殊分数，比如贵妇因收集珠宝而得到的额外奖励。分数最多的人获胜，即使你死了也能赢！

很多玩家在玩过这款游戏以后，觉得规则过于刻意，因为不管是划船，还是打斗，都会造成伤害，像小女孩或者贵妇这些角色，本身体力很少，很容易死亡，而什么都不做，又会大大降低游戏的参与感，但作为“有爱有恨”的游戏，游戏题材十分吸引玩家，也适合派对，游戏中，看你如何保护你爱的人，看你如何弄死你恨的人，而其他玩家也互相仇恨或相爱，你又该如何获胜呢？纠结的人际关系，风浪漂泊的小船，如果你是希区柯克，你将如何导演这艘小船上人物的命运？





游戏名称：The Adventurers：the Temple of Chac
中文名称：夺宝奇兵——沙克神庙
游戏人数：2-6人（4或5人最佳）
设计者：Frédéric Henry、Guillaume Blossier
出品公司：Alderac Entertainment Group、Dust Games、Pegasus Spiele
出品时间：2009年

印第安纳·琼斯的故事想来大家都十分了解，这里不再多说。《夺宝奇兵——沙克神庙》这款桌游选用的就是这种探险寻宝的题材。危地马拉的热带丛林深处有一座神庙——沙克神庙，里面供奉着古老的玛雅之神沙克，神庙中大量的无价之宝吸引了大批慕名夺宝的探险家。

在游戏中，每个玩家需要在多达12个的角色中，选出一个作为自己扮演的角色，这12个角色各有各的特点（比如有的角色负重大，有的角色可斜向移动等等）。

玩家们进入神庙，目的就是发掘到最多的宝物，当然，你还要有命离开，活着离开神庙并拿到最多宝物的玩家就是胜利者。

玩家们进入神庙，首先来到的是一段还算宽敞的通道，别忙着走过去，先听我解释一下这个游戏中最重要的两个概念——负重、行动力。随着玩家拿到的宝物数量增多，玩家的负重也就增加，具体拿多少个宝物后负重是多少，可以参看玩家角色卡片后的对应列表。玩家的负重值，将影响玩家的行动力。玩家在自己的回合开始时投5个骰子，每有一个骰子投出大于或等于负重值的数，玩家就获得一点行动力，比如说现在玩家的负重是3，投出了1、2、3、5、6，则玩家获得了3点行动力。一般说来，负重越高，获得的行动力点数就会越低，如果你觉得危险将近，想获得较多的行动力点数的话，可以主动放弃一些宝物以降低负重。

在最初的通道里，玩家可沿通道向前走，每走一步耗费一点行动力，可一次走多步。玩家也可以拿取宝物，每拿一个宝物耗费一点行动力，宝物卡片正面朝下摆放在通道旁边，能拿到价值是几的卡片全看玩家的运气（通道里的宝物价值为1-4），可以一次拿取多个宝物。玩家还可以选择去看危险提示，提示版提示将来会到达的岩浆区的浮片哪一片是不安全的，每看一个提示耗费一点行动力（通道内最多可走4步，每步只能看一个危险提示，每个提示最多看5秒钟）。每个轮次所有玩家行动都结束后，翻三张移墙卡。根据卡上标记的符号，将通道两边的墙向中间挪一格（也可能是只挪一边的墙或者不挪），当两面墙并合在一起时，没有离开通道的玩家就直接GameOver了。

当有任意玩家走出这个四格通道进入前方的长廊后，滚石机关被触发。在这个轮次所有玩家行动都结束后，长廊尽头的滚石将向前滚动。具体滚动几格需要投骰子决定，第1轮投一颗，第2轮投两颗……5轮及之后都投5颗，每有一颗大于等于3的骰子，巨石向前滚一格。在这个长廊里被滚石追上，也是GameOver，利用地形躲过滚石也没什么值得庆幸的，如果滚石先于你到达神庙的出口处，就会堵死出口，你的结局就是活活饿死在神庙中。

沿长廊向前走几步，就可以看到岩浆区，每个区域都有一个浮片，相对于沿长廊走，走岩浆区的浮片是一个捷径，不过有些浮片是不安全的，之前看的危险提示在这里就起作用了，如果不幸记错或者你根本没看危险提示，那么掉下去依旧是GameOver。

在岩浆区安全的浮片上，也可以拿取宝物。走长廊的话，虽然路远，但可以在几个指定的地方开锁拿取固定宝物，固定宝物价值较高，但必须投出相应的骰子点数才能打开，当然，你可以花费一个行动力点数来保留部分骰子投出的结果而再去投剩下的骰子，直到你打开锁，或者没有行动力。

沿长廊向前，有一处可以跳入边上的地下河游向出口处，在地下河中也可以探宝，但每格只能拿一次，玩家在地下河里不能后退，只能沿河水方向向前。在地下河尽头，玩家必须上岸，如想成功上岸，必须投出当前负重数值的骰子才行，同时，每投出一个1就要扔掉三个宝物。

如果不下河而继续往前走，就会看到一座独木桥（桥上五块板），你也可以考虑过桥，但必须投和木板数一样的骰子，每个小于你负重值的骰子将导致一块木板掉落，木板掉光是什么结果，不用我再说了吧……

如果不走独木桥，则还是沿长廊向前，剩下的问题，就是你先到出口还是滚石先到出口了。





桌游相关网站遍览

■策划 本刊编辑部
执笔 君子不器

编者按：本栏目在之前的文章中，曾多次地提及过去的一年中桌游吧在全国各地大规模出现的状况。如果诸位有上网查询各种资料的习惯，则会发现，与桌游相关的各种类型的网站，也一下子多了起来。但就如同目前的桌游吧在名气及综合实力上千差万别一样，众多的桌游网站在规模、层次、人气度及内容取向等诸方面，差别也是相当的明显。

毋庸讳言，目前全国各地的桌游吧，有一些会逐步发展壮大，直至成为行业的领军者，而有相当多的桌游吧，等待它们的也许是倒闭或者被整合吞并的命运。相对于桌游吧，桌游相关网站（尤其是爱好者们自建的小型网站）存在着发展方向的选择及盈利模式的确定等诸多问题。光凭热情和爱好，是不能经营好桌游吧的，也不能运作好桌游网站……

做这篇文章的最终目的，是给桌游爱好者们提供一些资讯。下文中，我们把我们接触到的国内现有的桌游相关网站，做了简单的梳理，并根据各自特点做了相应的介绍。当然，限于篇幅，我们不可能一一点评，有些网站，只给出链接和图片，遗漏在所难免，那么在以后会慢慢补上。在文章的最后，我们还将介绍几家国外的专业网站。

希望在一年、两年甚至更长时间以后，当大家再次读这篇文章、访问这篇文章中介绍的网站的时候，可以看到这些网站都还存在都能正常访问，并且规模和影响力比现在更大。也希望有更多更好的桌游相关网站不断地涌现。

根据这些桌游相关网站自身的特点，将它们分成几大类，以下一类一类的介绍——

一、门户、社区及综合资讯类

目前此类桌游网站是主流，大多包含了桌游新闻、桌游规则简介、玩家心得感受等全方位的内容。

中文桌上游戏网

网址：www.bger.org



国内目前人气最旺的桌游社区，创建于2006年，有众多老玩家发帖讨论，社区内资源丰富，游戏介绍、游戏规则、玩法攻略等一应俱全，经过几年的积累，内容已经相当全面，已成为国内交流桌游资讯与感想的主流社区。

桌游世界

www.173zy.com



2009年中上线的综合桌游门户网站，凭借强力的管理团队，网站无论是从内容，还是新闻上都更新的非常快，网站内包含桌游吧、桌游介绍、桌游玩家论坛等非常全面的咨讯。同时也包含线上桌游。

爱桌游

www.zoyooo.com

去年新上线的综合咨询网站，界面类似桌游世界，但是更强调会员的互动，社区内容比较丰富，新闻、攻略、资料图片，也都有很多。



斗乐网
www.douler.com/home



桌游百科类网站，以桌游介绍、分类检索、玩家评分为主要内容，可供玩家搜索桌游的基础资料，也可以在网站上发布玩后感，给喜欢的桌游评分等等，桌游基础资料相当丰富，网站发展方向就是中文的桌游资料库。

桌游志
www.cbgnews.com



中文桌游资讯网站，是业内资深玩家创建，主要发布一些国内外桌游新闻和桌游相关介绍，也有桌游玩家的专栏，并拥有几家外国发行商的中文资讯发布授权，在这里可以了解最新的国外桌游资讯。

小古桌上游戏俱乐部
www.coolbg.org



也许是华语世界最权威的桌游社区，拥有一批专业桌游玩家，由中国台湾小古先生创建，社区内容丰富，紧跟国际桌游潮流与资讯。

北京桌上游戏与战棋俱乐部
http://www.boardgameary.com/bbs/



破游网
http://www.powgame.com/



中国桌游网
http://www.like52.cn/



世纪豆豆桌游网
http://www.zhuoyouwang.com.cn/



DBG海豚桌上游戏网
http://www.boardgamer.org/



天使桌游网
http://tsks.5d6d.com/



玩桌游网
http://www.wanzhuoyou.com/



幻想桌游社
http://www.hxth.com/bbs/



中国桌游联盟
http://www.booard.cn/



二、桌游制作及发行公司主页类

方盒子365（FUNBOX365）
http://www.funbox365.com



中国台湾新天鹅堡公司国内代理商的官方网站，站内介绍了新天鹅堡已发行的30款左右中文产品，有兴趣的玩家可以自行查找所需资讯。

香港战棋会
http://www.wargames.com.hk



中国香港桌游代理商，同时也是中文桌游发行商，目前已经发行20款以上的中文桌游产品。凭借香港的进口优势，成为国内引进桌游的重要渠道之一。

万智牌中国总代理官网
http://reachingcards.com



这是万智牌中国总代理万智牌上海瑞骏事业部的官方网站，对万智牌感兴趣的玩家，可以关注一下。

魔兽卡牌中国总代理官网
http://kapai.178.com/



这是魔兽卡牌中国总代理北京新锐地带玩具有限公司的官方网站，关于魔兽卡牌的资讯一应俱全。

游卡桌游
http://www.yokagames.com



这是《三国杀》的出品公司游卡桌游的官方网站，近期游卡公司推出了另一款中文桌游《福神》，有兴趣的玩家可以关注一下。

三、地域桌游资讯类

我们在寻找各类桌游网站时，发现了很多名字为XX桌游网的网站（XX为地名），此类网站地域特点比较鲜明，虽然大多在桌游新闻、桌游规则简介等方面有所欠缺，但在玩家社区、本地桌游资源（包括桌游吧、桌游销售）等方面，表现出独到的特色。

我们想，如果中国的每个省、自治区、直辖市这样的行政区划都有这么个XX桌游网，那么全国各地的桌游玩家就都会有“找到组织”的感觉，对于桌游事业的发展一定是大有好处，因此，我们将目前我们找到的此类网站罗列于下，供大家查询。

上海桌游网
http://www.zhuoyou001.com/



西安桌游网
http://www.xabger.cn/



云南桌游网
http://www.ynzhuoyou.com/



武汉桌游网
http://www.whzhuoyou.com/index.aspx



汕头桌游网
http://www.ljoyu.cn/



FF城市勇者主题桌游概念馆
http://cityhero360.cn/



四、国外知名站点

桌游在国内，只能算是刚刚起步，但在德国、美国等国家，却有着相当长的历史了，与桌游相关的英文、德文网站更是为数不少，考虑到阅读语言方面的障碍，我们这里就不再介绍德文网站了，英文网站也只介绍两个可能对国内玩家最有帮助的。

桌游达人BoardGameGeek
网址：http://www.boardgamegeek.com



全世界最权威的桌游网站，包含几乎所有桌游的介绍和图片，网站内的排名系统是全世界玩家信赖的游戏排名系统，网站功能强大，应有尽有，是每个桌游玩家必看的桌游网站。

桌游新闻网Board Game News
http://www.boardgamenews.com



权威的桌游新闻网站，新游戏介绍、作者访谈、聚会事件、厂商日志等，几乎每天都有几篇新文章。是国内新闻站点最依赖的转载和翻译网站。

五、结语

介绍了这么多桌游相关网站，也不是说要大家每个网站每天都关注，能从中选几个符合自己胃口的，进而通过这些网站了解桌游相关资讯，找到桌游同好，我们的目的也就达到了。



诺森德之桌面战场

时间：公元2010年3月
地点：诺森德
事件：天灾战争

《魔兽世界》集换式卡牌游戏（以下统称WoWTCG）中文六版《天灾战争》是个广受欢迎的版本。除了为幽灵虎刮刮卡大家族增添一只可爱的幽灵虎宝宝外，作为第4个系列的开路先锋，《天灾战争》不辱使命，诸多新鲜的设计打响了远征诺森德的第一枪。牌手纷纷表示，对战的节奏变得更加激烈和紧凑。笔者总结了一下《天灾战争》的成功之处，欢迎各位同好的指正与交流。

久违了，死亡骑士



为了弥补起码9个版本的差距以及“死亡骑士新手包”的疲软，10版死亡骑士异常IMBA，技能完全超越了其它职业，同时9个“双职业技能”全部与之有关，自然成为现开和轮抽的首选。难能可贵的是，尽管目前的技能终究有限，不过寥寥几笔却把死亡骑士的特色勾勒出来：伤筋动骨的疾病和就地取材的食尸鬼体现了死亡骑士对于生命的玩弄和控制，凭借出众的肉搏能力还能冲上前线大杀特杀，死亡契约、窒息之握等辅助手段又让他有了自保和打断的资本。

死亡骑士对付盟军绝对是把好手，但是弱点也十分明显：没有任何去除装备和技能的方法。进攻才是最好的防守，死亡骑士当前只能以我为主，力图在中期解决对方。由于底蕴不足，死亡骑士暂时在二线徘徊，赢得主流的青睐还需等待后续版本的补充。值得一提的是，10版仅仅出现了一个与符文有关的卡牌邪恶符文，注解“符文（6）”算是小小的伏笔，不知道MMO里面的符文和符文能量的循环系统将会怎样呈现在桌面上。积攒6个符文的难度可想而知，但愿最终的回报不会让玩家失望。

路遥知马力



个人认为坐骑是《天灾战争》最为成功的设计，不但增强了网络游戏的代入感，同时强化了卡牌游戏特有的任务和地域，整个游戏的系统又蔓延出来一条不可忽视的分支。

顾名思义，坐骑的作用是“跑得更快”，WoWTCG通过“完成任务时少支付（1）”的方式诠释了“加速”——自从有了坐骑，腰不酸了，腿不疼了，做任务也有劲了……当然，为了避免同质化，不同种族、职业的坐骑还有不同的效果，触发的条件都是“当你面朝上地安置一个资源时”。于是，平时不怎么留意的动作立刻充满了战略性，安置任务或者地域的时机显得尤为重要。坐骑的效果基本延续了对应英雄的种族特点，并且略有强化，例如矮人是“你可以抓一张牌。若你如此做，弃一张牌。”，牛头人是“你可以横置场上的目标牌。”——请注意，比起战争践踏的“横置目标敌方英雄或盟军”厉害那么一点儿。坐骑费用低廉，最高消耗两个资源，十分适合在分秒必争的前期建立优势：每完成一个任务都等于比平时节省了一个费用，积累下来相当可观，何况还有不用花钱就能触发的效果。

常言道“射人先射马”，如何对付神兽将是摆在每个牌手面前的课题。坐骑不能攻击也不能被攻击，等于半个“隐遁”，战斗伤害无法解决，唯有使用技能等手段将对方挑落马下。还好它属于盟军的范畴，现在直杀盟军的卡牌太多太多。

限于篇幅，圣骑士、人类、侏儒、亡灵、兽人和血精灵的坐骑只能在后续版本加入，不过回顾以往的规律，老手应该对它们的效果预测得八九不离十。

三个关键词



《天灾战争》一口气推出了三个关键词：侵袭、复原、死亡呼号。相对7、8、9版的种族关键词，它们的泛用性提高了很多，很有可能在以后得以普及。

侵袭和复原的后面有个数字X，作用分别是“在你的回合中得到+X攻击力”和“在你的回合开始时，可以对目标英雄或盟军治疗X点伤害”。请注意这个版本的部落盟军脾气都不错，没有一个狂暴份子，因此侵袭和复原的盟军等到下一个自己的回合方可发威。不难想象，他们在敌人的回合是多么讨打。当然，部落终归是部落，格罗姆·地狱咆哮之子加尔鲁什·地狱咆哮将侵袭的威力发挥到了极致：他的在场令你操纵的盟军均具有侵袭X能力，X为其印制的攻击力！相

当于在你的回合攻击力翻倍，不愧是《大灾变》的部落领袖！假如你事先布置了若干盟军，那么一轮合击将是何等的凶悍。由此可见，“授予他人侵袭”远比“自身拥有侵袭”来得过瘾。遗憾的是，复原在联盟一方却体现不出什么特点。

死亡呼号的卡牌总共有十张，恰好每个职业一个，它的触发条件前所未有：当它从任何区域置入你的坟墓场时——是的，任何区域。于是，死亡呼号的作用不仅仅在于在场面上的威慑，对方消灭之前不得不有所顾忌，你还能借助多样的触发条件实现出其不意的效果，只要有办法把它弄进坟墓场。说不定未来的某天，面对使用“弃牌流”的对手，你竟然会发自肺腑的说声：谢谢啊。

暗影之力

与《万智牌》的“反X保护”一样，WoWTCG的“XX免疫”看上去很美，鲜有实质意义的应用，直到银月城的出现，这个概念才具有了一定的灵性。质量不足数量来补，借助死亡骑士的正式亮相，与神圣对立的能量异军突起。在联盟和部落总共74个盟军中，拥有暗影伤害图标的盟军竟有21个之多。再加上强横的技能，死亡骑士、牧师和术士都是现开和轮抽值得针对的角色。

《天灾战争》TOP8

克尔苏加德

一个字：漂亮。两个字：真漂亮。克尔苏加德就是帅得让人不识数。不知道UDE为他专门设计了一套背景有何意图，反正这样的排场才配得上“主宰英雄”的称呼。他的能力是典型的“以其人之道还治其人之身”，对方盟军越强，你的收获越大。要是碰到一个SOLO的独行侠，克尔苏加德的出场就寂寞了……最后，官方特别补充了规则，英雄不能重复变身，否则10个资源变身克尔苏加德、11个资源变身伊利丹、再加上11版才能露面的主宰英雄提里奥·弗丁，世界彻底乱套啦。










噬灵瘟疫

简单的说：受到3点伤害，丢弃3张卡牌，还是持续的，你的付出只有区区4个费用。保持几个回合，你距离胜利也就不远了。既凄惨以后，牧师再次获得现开和构筑的核武器，而且噬灵瘟疫不受天赋的限制，在构筑的出场率被普遍看好。

尖牙

正如前文所说：“授予他人侵袭”远比“自身拥有侵袭”来得突然来得过瘾，再加上卓越的性价比，尖牙再次创造了宠物与白卡的神话。可是UDE向来对猎人给一个甜枣打一个巴掌，宠物的强横意味着技能的衰败，猎人的出头似乎还很遥远。

幽灵虎宝宝

在重量级比赛中，它为你带来的惊喜恐怕并不比同名刮刮卡少。别看它可爱得犹如HELLO KITY，然而老虎终归是老虎，发起威来决不含糊，BUG一般的属性和特性无比耀眼。尤其是幽灵虎幼稚对于中立盟军的强化，说不定有朝一日，它就要率领一班“无党派人士”横扫艾泽拉斯了。

亡者大军

其它职业渴望数个版本的“大杀器”，被初出茅庐的死亡骑士轻而易举的得到了。亡者大军

的直接参照物正是“WOWTCG版”的神之愤怒、术士的援引虚空，同样是不分敌我的盟军全灭，亡者大军的适用性显然厉害不少。我的是我的，你的还是我的，不管三教九流，一律变成我方帐下的量产型食尸鬼。它几乎是每个死亡骑士必备的卡牌，尽管你往往并不需要放满4张。

强风震击

从“4费打4”打断英雄技能的地震术，到“3费打2”或者打断英雄技能或者让盟军不能进攻的战栗震击，再到如今“2费打0”打断英雄技能和横置目标英雄或盟军的强风震击……费用越来越少，伤害越来越低，威力却越来越大！假如下一个版本是“0费加1”（治疗对手）顺便“附赠”一大堆特效，我毫不惊讶……

弗林特·沙多摩尔

“又是一个353！”许多牌友惊呼。自从风头依旧的亚当树立了联盟的身材标杆，达到这个级别的盟军才好意思和别人打招呼。亚当的灵活体现在防守，弗林特·沙多摩尔的灵活体现在攻击，可以随意分配伤害的特性保证了DPS不被浪费。3点生命值确实太少，不过联盟好歹又出现了一个攻击力出众的盟军，知足常乐吧。

龙族重戒

好吧，你可能认为我在恶搞。事实上，同样有人认为9版的无尽祝福法链是个笑话，但是它的潜能却被大师Matthew Spreadbury彻底开发出来了。将龙族重戒列为TOP 10之一，正是寄托了笔者的期望。牌手失去联想，TCG将会怎样？创造属于自己的套牌，才是牌手的至高境界。P

魔界2
●制作：金酷游戏 ●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://m2.12ha.com/

■北京 冰人

《魔界2》公会系统之3C地图

要问《魔界2》到底有什么过人的魅力？逼真的熊猫人？浓郁的暗黑气息？纯正的欧美味？还是流畅的操作？超强的打击感？这些都已说过太多，今天要给大家介绍的是绝对也是亮点的公会系统（本篇公会系统前瞻，基于上一次专家测试中已经开放的公会内容）。



《魔界2》的公会系统将在后期成为游戏的最大卖点。虽然这一次封测版本的公会系统还只是开放其中的一部分内容，不过从上一次专家测试的内容来看，能感觉到日后公会玩法必定非常有趣。

公会系统的面板做得非常有心。整个面板设计成一个大厅状，下面是楼梯，旁边两根很复古的柱子，不同柱子的上端还有不同的雕像，顶部有灯、窗等，细节很到位。在这个面板中，可以读到诸多信息，其中一项就是公会的根据地——龙翼峡谷。

翻山越岭，穿过多个地图，终于来到了公会所在地，龙翼峡谷。龙翼峡谷其实只是普通的野外地图之一，不知道公会根据地能否建于其他野外地点。中国人讲究风水，根据地还是建在那些有山有水的地方比较好。不过有一点，一定要造在传送门附近，方便交通。

这里要提一下，公会传送门做得很特别，一般都是用房子等建筑来表示，这里是用人形雕塑，让人眼前一亮，有小道消息称，不同公会的传送门雕塑都会不一样，据说有耶稣样和佛祖样……

公会战地图，顾名思义，是用来做公会战的战场的。一进来，又是一个硕大的雕像。《魔界2》里很多这种大型人物雕像，蛮有欧美魔幻感觉。

美女雕像背后有块石头，估计是公会战必备道具，目前还不知其大名。

在公会小地图中可以清晰看到“三条道”，这让笔者很兴奋——这不是3C战的地图么！3C不仅非常考验实地作战策略，信息战也很重要。因为对于进攻的人来说，肯定很想知道守方在哪条路上有埋伏，而对于守城的人来说，更想知道敌人的大部队会从哪条路上来。相信到时肯定会涌现出一大堆无间道的狗血事件哟

看了这么多，肯定很多人会想，难道公会地图就这里了？公会大厅呢？公会其他功能建筑在哪里呢？不急不急，马上就送到！

在美女神像后面，除了那个绿色的石头，还有一个人——管家。点击管家，弹出的面板中有5个选项：进入公会驻地、传送到其他位置、离开公会驻地是、兑换公会勋章、公会任务。选择第一个“进入公会驻地”就可以见到非常气势恢宏的公会建筑了。

到时候《魔界2》封测开启，建议大家进游戏看看动态画面，远比截图要有感觉。瀑布缓缓洒下，渌水荡漾，光芒万丈，格外恢宏。远处最高耸最气派的建筑就是公会大厅，而下面那些小建筑是功能建筑。不过此次专家测试中，具体功能都还没有开放，只能看到公会中有哪些建筑。

点击“城门”，就回到公会战地图美女雕像那里——这时候才明白，原来刚刚呆的地方，也就是公会战地图，只是城门而已！光城门的地图就这么大，由此可以猜出整个公会系统的建筑将会多么浩大了……



公会系统面板做得非常有心


公会传送门是人形雕塑


还不知道作用的“石头”

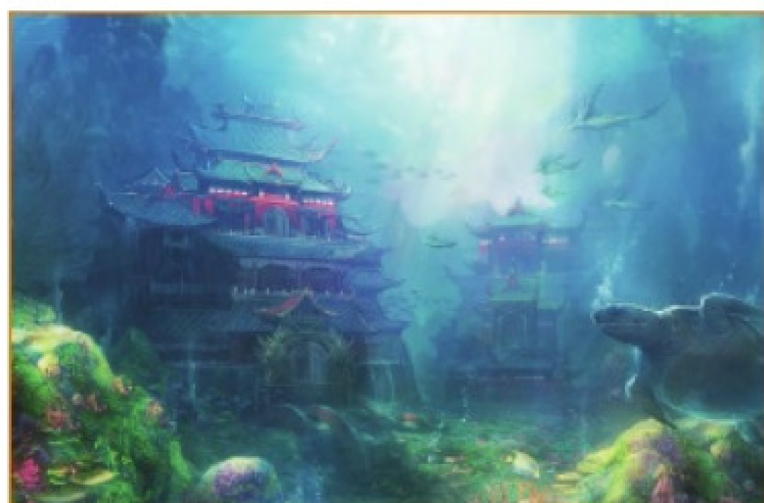
西游天下

●制作：北京幻想时代 ●运营：北京幻想时代
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档测试
●官方网站：http://xy.hxage.com

■北京 乱神

《西游天下》非回合、非Q版

作为目前市场上首款非回合、非Q版西游题材的东方神话网游，《西游天下》的故事发生在唐僧师徒四人取得真经、回归中土的五百年后，曾被如来打入轮回灭镜的魔道之王再度重生，唤醒黑暗悟空，率领万千魔兵军团大举进攻灵山宝地，意图颠覆正道。人间仙界究竟是生是灭？仙魔之战一触即发，三界格局由你来决定。



新增三大门派

五百年前隐匿的魔王再度重生，携众妖现身人间，涂炭生灵。为对抗魔王入侵，《西游天下》全新版本中，在原有9大门派的基础上，新增3大副职业门派——天王、八仙和普陀，分别代表攻击、防御和医疗，让玩家在原有职业的基础上，大幅度增加辅助能力，全新的任务和技能，为即将展开的屠魔战争再添新力量！

新增PvP战场

切磋？竞技？比武？屠杀？没错！在《西游天下》全新战场中，PvP战场进入零门槛，只要你自觉强大，只要你热爱PK，只要你想一展身手，在通往取经路上的各种PvP战场，不仅会给大家带来无穷战斗乐趣，更会奉上全新的战场装备。睥睨杀场，举目皆敌，谁能以一敌百？一身宝甲在手，唯我西游屠魔英雄！有限的时间、无数的对立玩家、诱人的奖励、隐藏的Boss……《西游天下》全新战场等待你来挑战！

我的帮主我的帮

西游多艰险，兄弟遍天下！帮派养成系统新增多样玩法——护镖、野战、攻城和城市建设，增加帮派互动，加快帮派建设速度。在每周举行一次的帮派联盟攻城战中，考验的不光是帮派实力，更考验帮派的纵横能力与运筹智慧。除了争夺城市的所有权，自定税率和采集专属资源外，更有神秘地下Boss隐藏在城市的某个角落，尽享高规模挑战的酣畅淋漓，为帮派蓄积实力，快速成为明日的无敌霸主。

夫妻恩爱同上阵

漫漫西游路，不知道有多少对男女，会因为选择了《西游天下》而红鸾心动？当游戏中的那个她点燃了你的生命，你是否决定给予她一生一世的浪漫约期？《西游天下》结婚系统，不但享有专属于自己的独有称号，更有多种进阶的夫妻技能、高贵属性的结婚钻戒、瞬时寻找对方踪迹的定位道具、拉风的双人飞行坐骑……所有的一切，只为印证专属于你的爱和感动的唯美传说。

紫装从天降

属性超强的紫装从天而降？没错，这不是梦想。《西游天下》新增个人奇遇系统，让玩家游戏中的每一天都是新鲜的，每一次历险都是不同的，野外奇遇系统，时时有惊喜，处处撞大运。经验、物品、金钱、甚至神秘Boss都会在西游征程的某处等你来寻觅，充满悬念的旅程定能让玩家收获无穷惊喜，期待人品大爆发吧！

独创宠物整容

现在宠物宝宝们可以体验到先进的整容技术啦，当你的小宠变个摸样出来时，你还能认出它们吗？更有众多稀奇小宠诞生，陪伴西游，一路欢歌，我们快乐出发！

重走西游变命运

与其他游戏单一结局不同，《西游天下》带领玩家穿越时空之门重走取经之路，逆转五百年前的西游命运。孙悟空不再被压五指山，高小姐情陷猪八戒……过去不曾发生的故事，如今都在《西游天下》实现大逆转，而主宰命运的人当然就是玩家你啦！P



巨龟封印



天外美景



天外天



雨中春景



元宝白熊

绿色征途

●制作：巨人网络 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://ls.ztgame.com/

■上海 天平

《绿色征途》富商秘籍

笔者喜欢在游戏白手起家赚取各种资源道具，然后用自己辛苦赚来的东西交朋友、搞装备，自力更生达到不花钱还能玩好游戏的目的，算是一种另类的玩家吧。所以，做为迟到的新年礼物，笔者把自己在《绿色征途》白手起家做富商的方法和大家分享一下。

首先要说，游戏就是用来娱乐的，在游戏里赚虚拟的物品也只是玩玩，所以想靠这个发财，以为遇到真财神的朋友，这个“新年礼物”可不送给你哦！不过，如果你想要玩得更有钱，那么看了本秘笈，千万别错过3月的《绿色征途》公测——发财要趁早哦。

赚取第一桶金——积少成多，资本的原始积累阶段

记得政治书上说：资本主义的原始积累是血淋淋的。游戏里可不是这样，一句话：付出总有回报。资本积累靠的是自己的自力更生和稍微动点脑筋思考，辛苦赚取第一桶金，是以后获得更多利润的基础。

这里毕竟是游戏没现实那么复杂，说白了这第一桶金的赚取方式就是两个字：副本！当然这里指的是《绿色征途》的特色副本掉宝副本。这个是《绿色征途》的特色，想打宝去掉宝副本，想得经验去经验副本，想挑战Boss可以去Boss挑战副本

操作指南：首先必须建立两个账号，弓手职业为佳。游戏可以双开，名字不要取成相似的，避免被认为是打钱公司……掉宝副本是50级才能开启的，因此用你最快的速度冲级吧。

等级到达以后，然后就是先给自己搞一套装备，这个不难：残页任务、刷怪所得、欧冶子送你的10个一等银打造弓手武器等方式都可以很简单得到初级的好装备。装备和级别有了，就开始你每天3次的副本单刷之路。

刷副本其中一个号定点开启自动打怪，另一个号引怪，防御装备以物防为主，多带一件魔防衣服就行了。50级的副本怪物血量和攻击都是很低的，2个号完全可以很容易地应付下来，而且所得收获都是你一个人的。

利润分析：三个副本下来，你运气再不好，出1～2个完美绿装，2～3个垃圾绿装，大量蓝色、黄色装备总是不难吧？这些物品40～70级之间的玩家都需要（74级的玩家也只能佩戴65级的武器，66级的护腕，68级的戒指），不会没有市场。更何况你的级别也不是停滞不前的，自己用也能节省很大一笔开销。

除了装备，各种材料、状态石头、技能书都可以爆出。这些物品的价值，相信大家都清楚。完美绿装3～5锭，垃圾绿装1～3锭，重击石头4～6锭，“流星箭”8锭左右，“复活宠物”一度卖到过30锭，这些价格都很正常。还有那些蓝色、黄色装备也能卖到不少银子。

这样你的第一桶金就来了，不管你是否新手，3天赚50锭一点都不难！

让银子动起来——玩转市场，资金滚雪球膨胀阶段

其实这个阶段不一定非要等到存够50锭本钱才开始做，就算你身上只有几十两照样可以滚雪球方式来赚钱。低买高卖谁都知道，在《绿色征途》这种二手商贩是很多的，当然竞争也就大了，不过你放心，没有那个人能有足够的资金去收购所有的物品，毕竟《绿色征途》单服允许40000人同时在线，活跃玩家更是以10万计，没有人可以完全垄断如此庞大的市场的，所以你还是可以放心经营。

操作指南：两个号其一为主号，也是我们赚银子要“供养”的号，所以用另一个号来做生意。首先你可以观察地区、国家频道的卖家在卖什么，买家又需要什么。同时，还必须每隔一段时间去摆摊的地方和拍卖那里观察其他人东西的价格，以便及时掌握市场。

起初由于受资金限制可以先从小东西开始，主要以原材料为主，一个才几两。刷怪的朋友都会得到一些散的水晶、丝绸、银等原材料，他们量不大，你尽管去收。如果资金有10锭左右了，就可以考虑收购各种石头、宝石、技能书等稍微贵重的物品了，道理很简单：越贵的东西赚得越多，同行竞争也越小。

利润分析：一个小小的原材料你只加1～2两就很厉害了，一个普通的玩


掉宝副本入口


轻松双刷副本


一次副本满包收获


繁荣的交易市场

家一天卖给你10个不算多吧，那么一个国家的玩家呢，十个国家的玩家呢？起初笔者仅靠倒卖这些原材料就日入3～5锭。宝石稍微稀缺一点，但是40两左右收一般都可以卖到50～60两，利润很大。

至于石头和技能书，我们举个例子大家自己琢磨吧。重击+1的火魂魄，从一个刷怪的朋友那里50两买来的，当时市场价格是8锭，立马7锭甩卖了，净赚6锭多。你琢磨明白了吗？这些好东西包括技能书，特别是各种状态石头，很多人是不懂的，但是他们运气好就刷到了。

没办法，倒卖东西就是这样，你做的多难免遇到各式各样的玩家，如果你认为这算骗，那也无话可说了，商人赚的不就是信息优势和渠道优势么？随着交易量的增大和你手头资金的增多，你会赚得越来越多，每天20～50锭不等。

特别提醒：这个阶段，主要就是资金流动要快，银子每流动一次就说明你肯定有利润。所以心不要太贪，也不要去压货，有利润就尽快出手，市场随时会变，而且你也需要资金周转。另外所有和你交易的玩家都及时加好友，他们以后有东西要卖，找你也方便，不会错过生意。

踏入股市炒起来——利用闲散资金钱生钱阶段

在初期经过上边两个阶段，7天的时间赚200锭不是问题，这个时候就要抽时间关心下股票了。在NPC股票商哪里，可以看到金子的买入卖出价格，新区一般1两金子换103两左右的银子，但是股票价格是随时变化的，只要把握低进高出原则，你就会真正体会到用股票轻松赚钱的乐趣。

利润分析：股票价格波动较大，105两左右买进的金子，最高卖到125两，最低也把握在110两，一倒手就可以赚10两左右，100两金子倒卖的话就是10锭，也许你觉得说得不靠谱，但是6锭左右赚起来很轻松吧？

挖宝带来新商机——铲子加工扩展业务阶段

这项发财之道是经过反复实践总结出来的，玩“股票”手里会有些金子，用金子可以在高级杂货那里购买铲子柄，来加工铲子。可以说这是个独门生意，只有有金子的人才能做，但是很多人忽略了股票商那里可以用银子换金子。

打造出来的铲子最好能有一个专门的绿色铲子专卖群，因为挖藏宝图每个人每天都需要，而且固定5把铲子，所以建个群更方便。除了卖铲子，你应该知道自己两个号也可以挖，自己挖比你卖铲子赚得更多！

利润分析：笔者建了一个卖铲子的群，一共有48个人，都是稳定客户，一个人每天固定4～10把不等（他们也不光给一个号买），只群里每天至少200把，还有喊国家卖出也是200把，也就是说每天铲子出售400把（最多一天卖过600多把）。



铲子生财

下来说每把铲子的成本和售价吧，成本：80文金子算88两（按1：110算），生铁8个共12两，总成本92两；售价115～120两每把，每把净利润25两左右。就算利润20两，那么400把也是80锭——事实上笔者这项收入每天固定在100锭左右。

经过上边四个阶段的发展，要不了多久你就可以拥有几千锭银子，不光自己不愁花，还能体验游戏里白手起家做富豪的成功感，也算一种不错的玩法吧！


完美价格


材料参考价格

80级戒指价格

股票系统



铲子客户群

众神之战

●制作：天盟数码 ●运营：天盟数码
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://zs.176.com/

■北京 Shine

《众神之战》面面观

《众神之战》是一款以希腊神话为背景的2.5D网络游戏，由天盟数码自主研发。故事发生在希腊神话中的半神时代，在游戏中玩家可以选择智慧女神雅典娜率领的雅典人或是战神阿瑞斯统领的斯巴达人来领略神话中的希腊风采。在游戏进程中，希腊神话中的重要神明、著名英雄也将一一登场。

画面主打Q版清新

画面特点就是Q版清新，游戏中的场景基本上都能表现出其与希腊实际地形符合的地貌风格，整体画风跟希腊神话的背景比较贴切，游戏中随处可见古希腊著名的建筑如神庙、神像、雕塑等。

从目前公测的情况来看，众神之战正在逐步替换原有的地图画面，由原先的偏暗色调向更加明亮的色彩转变，主城等几张地图的风格已经有了明显变化。进入游戏中默认的是锁定的斜45度视角，但在人物头像下有个按钮可以控制开启全3D转视角功能，如果开启就像平常的3D游戏，而关闭之后就是个2D游戏。人物也基本以可爱Q版为主，但值得一提的是，玩家在进入游戏前同样可以选择人物风格，这意味着同一款游戏也许会有两种不同的视觉体验。

装备系统

众神之战的装备系统跟其它游戏差别比较大，可以说相当有特点。首先，它的极品装备都要靠自己打造，不能通过打Boss或是购买获得。平常能够得到的只是装备的毛坯。

其次，游戏中的所有装备理论上都不会被淘汰，都可以通过各种方式来升级和继承。这个基础设定直接决定了玩家可以很放心地对装备进行投入，而丝毫不用担心装备的贬值。相对来看，免费玩家在这种设定下可能会获益更多。装备上所有的属性理论上都可以由玩家自由选择搭配，最大限度地给予玩家对装备的支配权。在实战中，各种属性的组合的相生相克也就成为了众神玩家最津津乐道的话题。

神明系统

在游戏中玩家建立的每个公会都可以建立神明祭坛，玩家可以在这些神明祭坛供奉神明以增加本公会的玩家实力。希腊神话中的众神成为了玩家供奉的目标，对神之虔诚也成为了提升实力的最佳途径。

玩家在选择阵营的同时就已经选择了自己的信仰，比如雅典阵营的玩家信仰就是雅典娜女神，而斯巴达阵营的信仰则是阿瑞斯战神，这些信仰也许在未来的战斗中会发挥重要作用，但笔者接触时间不算太长，所以还未涉及到。

游戏职业

目前游戏一共提供4个职业：高防御力的战士、高攻击力的斗士、范围攻击的法师和以辅助为主的祭司。每个职业各有10个主动技能和18个专长技能。从整体来看，职业平衡性保持得不错，因为各个职业都有一批忠实玩家。据介绍，高端阶段各个职业互相克制，没有一家独大的情况出现。

需要特别指出的是，众神中的职业是可以通过转职系统互相转化的，这种设定也很大程度上方便了玩家，可以用一个号就可以体验各种不同的职业，而并不需要付出太多的代价（100级以前的玩家转职是0代价）。

宠物系统

《众神之战》中宠物并不直接参与战斗，而是通过自身天赋和技能给予玩家属性增强和辅助。宠物形象可爱，功能也不少，比如可以派遣任务、派遣打工、帮玩家回血，帮玩家随机获取道具经验、合体大幅提升战斗力等等。要让笔者指出有什么缺点的话，只能说：对新手来说太复杂了点。

星座系统

这也是一个比较有特色的系统。玩家的在线时间会转化成星座能量，而星座能量就可以用来升级星座，从而获取额外的经验值和专长值。当然它的意义并不仅于此，而在于更高的星座可以将指定的技能培养得更强，也可以防御更多的敌人技能攻击。P

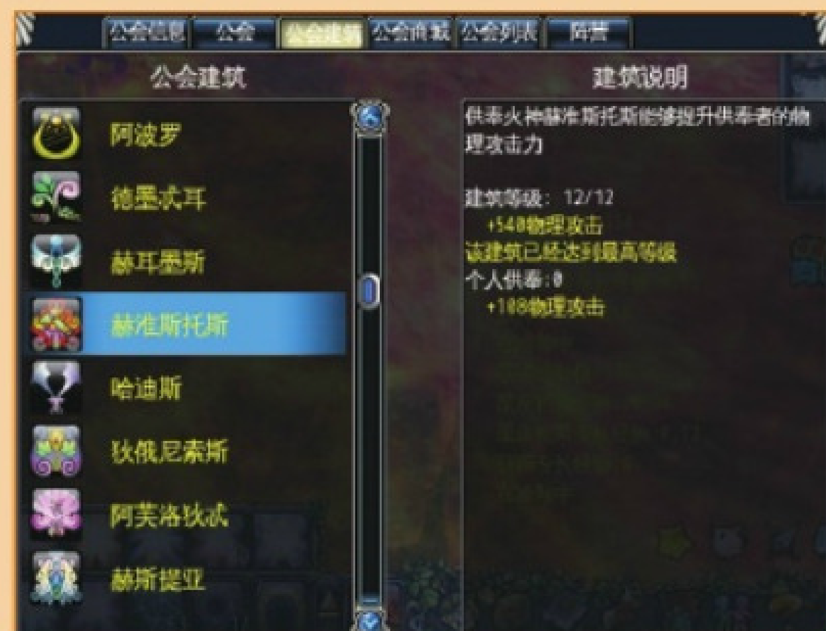


Q版人物，清新画风





东西方两种风格（上图为东方）



希腊神话诸神

武神

●制作：武神世纪 ●运营：武神世纪
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内侧
●官方网站：http://ws.wushen.com/

■北京 决堤

隋唐之势，《武神》之威

初入《武神》便令笔者感到震撼，被唯美的画面深深吸引，是采用了怎样的技术才能让画面达到如此境界呢？经过多方调查，笔者得知《武神》采用的是电影级宽屏广角，并且采用了目前业内主流的3D游戏画面。不仅如此，“动态天空”“动态场景”等高拟真的场景效果一一展现。



天气系统中除了昼夜更替的变化外，更加入了“日全食”等独特的天文奇观，游戏场景中的NPC不再默默无闻，各种清晰的叫卖声，谈话声，由远而近，再渐渐远去。这样一款网游让人怎能不想置身其中。目前正处于内测阶段的《武神》，各个服务器每时每刻都处于拥挤状态。

外观美，属性更美

在《武神》内测中，据说当玩家提升至60级时就可通过自己努力免费获得一款拥有“原地满状态复活”技能的奢华技能套装。笔者虽然还不到60级，但以被这绚丽的套装吸引了，如此的功能强大，谁能抵抗这种诱惑呢，于是自己也充满了奋斗的力量。在很多游戏中，当你死而复生时，你的体力总会是减半的状态，这时如果你在PK就必死无疑了。这样满状态复活的战衣更是大大增加了玩家们PK时战胜的机率。当然，要想得到也是要通过一番努力的。

更让人兴奋的是，达到60级的玩家还将有幸见证“天火圣武”返伤害套装的威力。当玩家穿齐“天火圣武”之后，不必再担心面对劲敌时自己势单力薄的尴尬，利用套装特有的“仙霞神甲”技能便将对手的强势攻击反弹回去。有句话说得好，“最好的防御就是进攻，以敌制敌才是上策”。克制对手的同时，也让自己得到了最全面的保护。

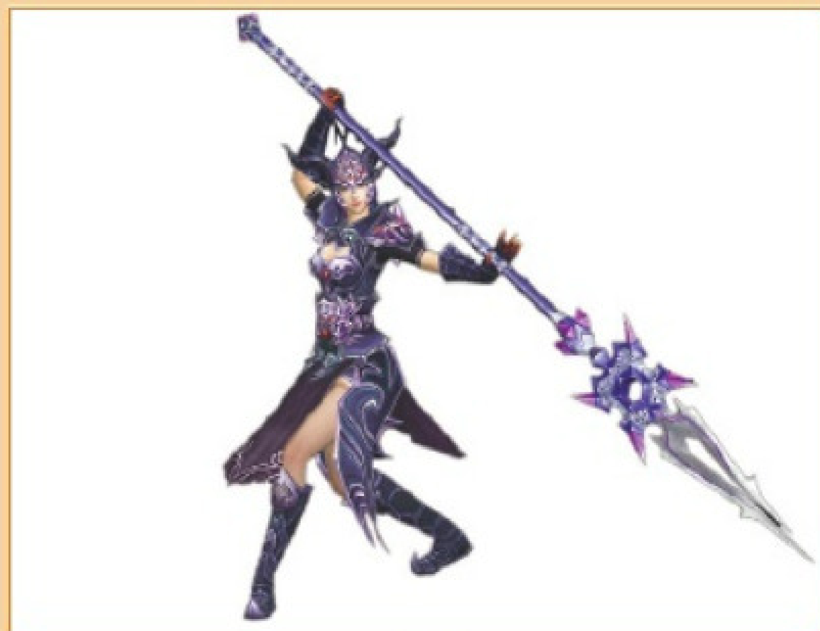
抗旗子，打帮战

种种超强系统都能让玩家乐在其中，笔者印象最深的是帮派系统、军旗系统和收割系统。

为了丰富帮派内容，此次内测期间增加了帮派镖车、帮派领地等特色内容。帮派可以在各成员协同作战下赚取更多金钱。而且帮派羽翼丰满、实力增强后，即可拥有一个自己的专属领地，割据称王。这样强势的帮派一定能让很多公会一跃成为焦点。在这公会众多的网络里，有《武神》强大帮派系统助阵，定能让你的公会突破巅峰。

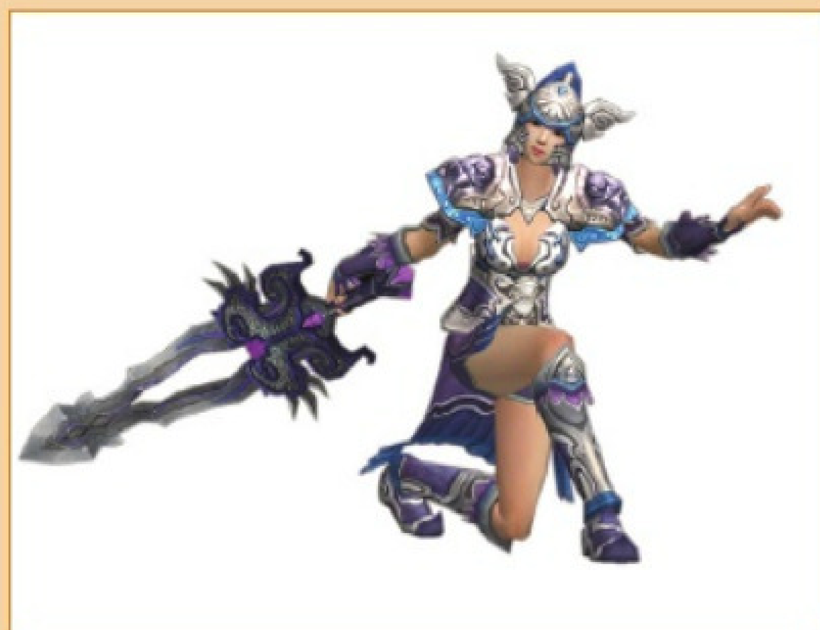
再说军旗系统。古代战场上，军旗代表着整个军队的士气，战斗中军旗一直矗立不倒是稳定军心、鼓舞士气的关键。《武神》也为帮派开放了独特的军旗系统，根据帮派自身实力能拥有多面军旗，只有护住军旗才能在战斗中助上帮派一臂之力。无论是领土之争，还是帮战、城战，拥有军旗较多的一方，便会在战斗中立足上风，给帮派增色不少。

而收割系统则是专门为马儿开设的游戏内容，马儿的成长除了不断参战，更不能离开果腹的马草。玩家前往辽东就能为自己心爱的马儿收割马草、储备口粮，免去了马儿因无草食用不愿出战的尴尬。P


霸王


飞羽


红颜


剑侠

汇众教育

本期推荐校区，沈阳（游戏动漫）校区

本土培养游戏人才 "驰骋"欧美名企

中国具有辽阔的网络游戏市场和庞大的消费群体，虽然遭遇2008年全球金融危机，但整体仍然稳步提高，预计2008年到2013年的年复合增长率为16.7%。

虽然中国游戏产业发展迅速，但目前中国本土游戏研发水平技术仍远远落后于欧美，具体表现在单机、次世代、电视游戏等技术开发层面，而中国相应技术人才匮乏使差距很难逾越。本土游戏开发人才的培养需要周期，很多国内游戏企业为了提高游戏项目的研发水平，开始引进欧美游戏人才来解决燃眉之急。

然而，就在中国游戏厂商在全世界范围内收购以及吸收国外优秀人才的同时，进入中国本土拥有次世代技术的国际游戏名企却开始引进国内技术人才。据悉，仅汇众教育游戏学院沈阳校区08年以来就向英佩数码、美国艺电等国际企业输送学员十余人。本土培养游戏人才有何过人之处，能够"驰骋"欧美名企？这引发了对于国内游戏人才培养的深层次思考。

技术是硬道理

通过了解成功就职欧美名企的毕业学员，我们不难发现，所有学员都掌握了目前国际领先的次世代游戏开发技术。在游戏这种技术至上的产业，技术是核心之一。那么如何保证学到先进的游戏设计与开发技术？汇众教育随着游戏行业技术的发展，不断更新教材及教学管理。2009年，教材第五次升级，并推出了云世界培训体系，领跑国内动漫游戏培训行业。随着次世代技术的来临，汇众教育在课程体系中又引进欧美最先进的技术，保证学员学习技术的前沿性。

成功就业于英佩数码（上海）的学员张守海，进入沈阳校区的时候没有任何基础，经过10个多月的学习掌握了世界领先的次世代的技术。目前在国内能够掌握该技术的人才可谓凤毛麟角，国内多家公司向他伸出了橄榄枝。这在汇众教育人才培养中并不是传奇，很多游戏爱好者的梦想都在这里得到实现。

名师出高徒

汇众教育作为目前亚洲最大、最专业的动漫游戏人才培养基地，成立五年来为民族动漫游戏企业输送了2万多名游戏设计与开发人才，70%的游戏企业都有汇众教育毕业的学生，并逐步成为技术核心人员。这么多成功就业的学员是如何练出"绝技"，这与老师的教授是分不开的。汇众教育授课教师均具备资深的行业经历、诲人不倦的工作热忱，在教学的过程中将游戏制作先进理念传授给学员。为英佩（上海）数码输送了6名学员的沈阳校区老师——赵琳，是搜狐评选出的全国十佳IT培训教师，汇众教育全国十佳讲师。在教学过程中，赵老师注重因材施教，强化训练，让学员将学到的技术结合自己的创意发挥到极致。

人才需要阶梯

越是人才越需要成功的平台，汇众教育沈阳（动漫游戏）校区为学员搭建了通往名企的阶梯，通过定向培养、项目实训、就业基地等为学员提供了坚实的就业保障。汇众教育与千余家企业达成长期战略人才合作协议，与企业之间达成了一个源源不断的人才供求链，即使在经济处于最低谷时，也曾经有沈阳校区的22名学员被同一家企业一次性签约的情况出现。

成功就业于英佩数码（上海）的范连宇，曾在日本留学多年。回国后发现没有合适的发展平台，于是他选择了汇众教育沈阳（动漫游戏）校区就读游戏美工设计专业。一年的学习时间让他掌握了国际顶尖的游戏开发技术，通过就业老师的帮助，顺利通过英佩的面试，高薪就业。

通过国际名企青睐中国本土游戏人才的实例我们可以看到本土游戏人才培养发展的希望。随着资本市场的复苏，游戏巨头之间新一轮的竞争已经拉开帷幕，新一轮的人才大战也一触即发。中国游戏产业的未来决定在中国本土游戏人才身上，我们相信大批高素养的本土化网络游戏人才诞生之时就是中华民族的网络游戏产业振兴之日。

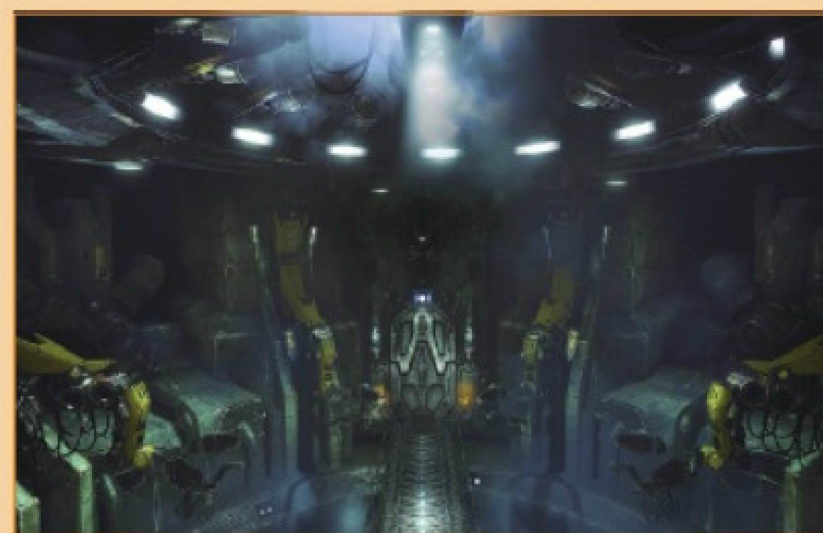
汇众教育沈阳（动漫游戏）校区

网址：http://sy.gamfe.com

地址：沈阳市和平区三好街55号信息产业大厦19层



老师讲解作品


沈阳校区学员作品


沈阳校区学员作品

自由式滑雪空中技巧比赛的操作理论上和跳水是一致的，难度上到4.0以后你肯定就慌了

"这样的游戏为什么会存在"系列

键盘奥运会

我对北京奥运会的部分记忆来自一种"啪啪啪"的恐怖声音，我总是听到我的同事在拼命敲击他的键盘，以便在一个叫做《北京2008——官方奥林匹克运动会视频游戏》的游戏里取得好成绩。

■北京 我们好奇怪

我倒不担心那只键盘的可悲命运，我潜意识里认为，这种抽筋一样的动作只会让我们这些鼠标手雪上加霜。不过看着屏幕上那个110米栏选手跑出了人类的极限，连我自己也会沉浸在这种廉价的成就感里。我忽然记起8年前的"雪梨"奥运会，自己在大学宿舍里也是这么玩的——那时候都是整宿舍凑钱买电脑，这样对待键盘的结果是毁灭性的，后来我不得不在同学的规劝下去玩一些不那么追求速度的项目，比如跳水。

奥运游戏黑历史

实际上这个段子没有让这可笑的游戏成为我记忆里的"Sweet Game"，这让我足足过了10年才决定去试试这个叫做《温哥华2010——官方冬季奥林匹克运动会视频游戏》的游戏。我对它的兴趣并不是因为神一样的SEGA成为发行商——统计表明，谁来发行和制作都是一样的，10年来，所有的奥运会游戏在GameRankings上的平均分不足60%，北京奥运会官方游戏得分更只有可怜的48.00%。即使如此，奥运会官方游戏永远不愁卖不出去授权，发行商从Eidos Interactive变成2K Sports，再到SEGA，这些厂商勇敢地肩负起这个已经烂掉的品牌，同时忍受玩家愤怒的口水。所以我好奇的一部分在于：为什么这个品牌会烂到如此地步？

残疾的官方游戏

特别棒的是，《温哥华2010》可以做出全部解答。坦白地说，这首先是个残缺不全的游戏，残缺到低于你的心理预期。比如说，在进入游戏前，我从没期待冰球这种复杂的运动可以做进冬奥会游戏里，就像我也不期待足球可以加入《北京2008》一样——做进去了估计也没法玩，KONAMI十几年的功力也只能弄得马马虎虎。问题是，我可以期待那些简单一点的项目能够被实现，比如极具策略性的冰壶，只要游戏引擎支持物理碰撞，那么实现起来就不会有难度——况且两年前那个得分48.00%的游戏尚且加入了举重这种不怎么受欢迎，也很少有人去玩（却极为费键盘）的项目。

当然这游戏里肯定没有冰壶。比起《北京2008》，《温哥华2010》进一步对项目进行"筛选"，只包含14个可玩到的项目（也就是14个小游戏），有些项目只是男女有别，这样大概只有五六个完全不同的游戏。除了跳台滑雪（Ski Jumping）设计得不错、高山滑雪（Alpine Skiing）具有速度快感外，其他项目一直沿用10年前的那些设计方式，特别是速滑比赛就像一场灾难。

于是，怎么评价这款游戏全看你的喜好——如果你只迷恋高山速降，那么给它80分吧，还能去LIVE上对战哟！这个喜好的好处是，可以永远忘记游戏的其余部分完全是"杯具"。









（上左图）高山滑雪比赛还算不错，但比赛开始前看风向的小游戏还是设计成按滑块了……
（上右图）"这成绩一般，别拍了！"
（下左图）这项运动好有挫败感……
（下右图）速降项目或许是手感最好的一个小游戏

Enter truck

也许令你意外，《破坏者》中潜入所占的比重并不很大，而一次成功潜入需要付出的代价又太大。Sean笨拙的身手就不是当刺客的料，一旦被发现，你几乎毫无抵抗之力——也就是说，你不仅需要操作过硬，还不得不接受许多苛刻的潜入条件。实际上，大摇大摆砸开大门硬闯的“无脑”模式更有效率，也不容易随便就挂了花

声色犬马《破坏者》

主角名叫Sean Devlin，跟很多白手起家的角色一样，在游戏开头他也过着浑浑噩噩的日子，靠酒精打发时间。不过令他郁闷的并非情场失意——透过一段闪回，原来恩怨竟源于赛道上。

■北京 菜鸟

游戏的大反派是个掌管机密的盖世太保，他没事竟去跟Sean赛车，在比赛中又使诈取胜，Sean在报复过程中被捕，更惨的是为了脱身还搭上了好友的性命。不过随着德军入侵法国，纳粹定会后悔当初不小心放走了这个其貌不扬的爱尔兰小子，在巴黎，Sean刚刚找到了真正属于自己的职业——破坏者。

纸醉金迷的巴黎

Pandemic Studios把触角伸向故事永远也讲不完的二战，大概没有注意到挑剔的玩家最近对这段历史越来越不买账：最近的例子是《德军总部》费力不讨好的表现。当然，GTA式的纸醉金迷的巴黎也许会很迷人，我们曾经也这么想。

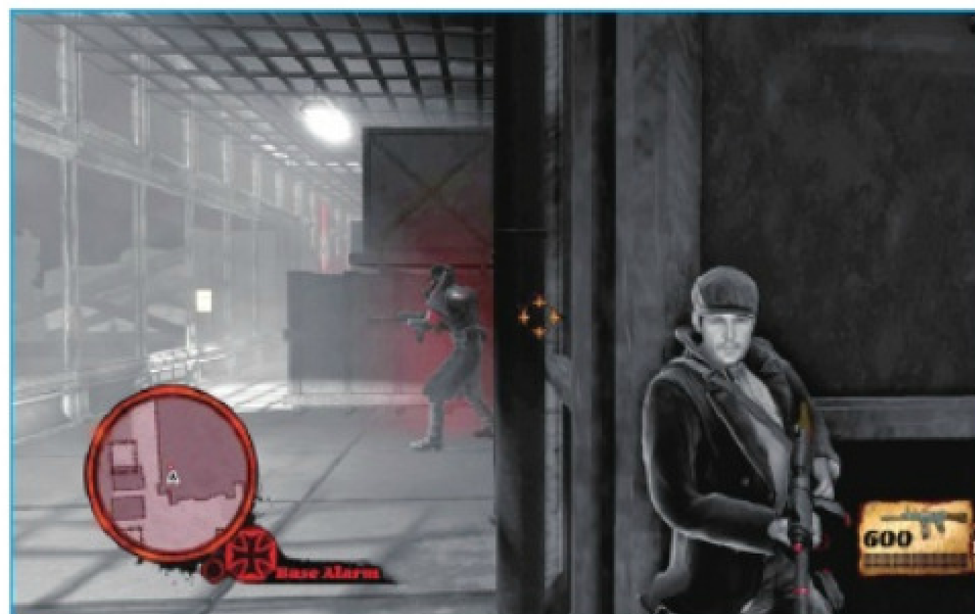
步出带有浓厚擦边球意味的歌舞厅，Sean的身影立刻融入到了高反差的黑白世界中。在这个被称为“战斗意志”的机制中，巴黎永远被无尽的黑暗包围，非黑即白的画面中唯有窗户里透出的黄色灯光、代表抵抗部队的蓝色，以及代表纳粹的大量红色还在点缀。萧条的街道没有半分风景，伴随你的只有连绵阴雨。处于这种压抑的氛围中，你甚至不能指望车内反复播放的爵士乐可供你陶冶小资情调，因为随时触发的急促警报会立刻让你喘不上气。唯有当一个地区“战斗意志”被唤醒（主要通过任务解锁），鲜艳的色彩才会重新降临，暗示这块土地得到了新生。

黑白色调的表现手法并不是一劳永逸的，就像在前瞻阶段担心的一样，灰蒙蒙的场景稍有些抑郁；艳阳高照时，游戏细节上的粗糙又毕露无疑，建模尚且过得去，贴图却只有三流水准（多半是为了流畅度牺牲）。巴黎作为背景稍微缺乏一些存在感，如果没有那些声色场所，不太容易表现出浪漫优雅的特色，这对沙盘式游戏可是个不小的打击。哦，当然，你可能只是冲着花边新闻来体验游戏的……

作为破坏者

想要成为破坏者，你的任务说来很简单，那就是不断地破坏。“抵抗





（上图）是的，周围一切都是黑白的……
（下图）便捷……或者说滥俗的掩体射击

者”这个译名看来不是那么贴切——光是Sean的单肩包，里面携带的炸药就足可将整个德军基地夷平。如果你无聊透顶，可以大肆破坏地图上遍布的纳粹设施，从哨塔、加油站到路口的坦克、通讯设施，这些目标也不会“复活”成为你下一轮刷钱的目标——所以如果你觉得某个主线任务过于困难，不妨先多做做前期准备，扩大地盘的同时还能带来可观的收入用于购买武器。

因为善于攀爬和换装，Sean获得了比起前辈们更广阔的视野和更自由的路线：从进攻和逃脱两方面看都是如此。此消彼长的是，你不能随随便便地拿出武器若无其事，同样不能像Altair和Ezio那样跑来跑去还让纳粹熟视无睹。

未完成的游戏

好了，看起来，一款沙盘游戏该有的《破坏者》都有了。你甚至可以在剧情中找到更多有趣的人物，从正经八百的抵抗领袖，到没事就跟主角打情骂俏的英国女特工，再到暴力神父、精神病医生等。但你可能也会不解，为什么这些角色仓促出场，又匆匆而过，就像你不能理解它略微生涩的手感和为什么对双核CPU缺乏支持一样——从很多方面来看，这就是一款没有完成的游戏。

《破坏者》选择了过分开放的格局，这与《刺客信条》《黑街圣徒》《红色派系3》《杀戮原型》这类游戏妄图一蹴而就的想法是一致的——表面上它为你不遗余力地提供大量可玩内容，实际上散落在地图上的目标让你感觉是在目睹一场枪版灾难片，凌乱的布局、重复的乐趣，面对自由度和游戏性的迷失，那感觉就像重玩了一次《刺客信条》差不多。

如果你对Pandemic Studios不拘小节的作风略有了解，或许不难明白为什么《破坏者》变成这个样子：早早计划好的行人互动与场所互动基本未被开发，“战斗意志”说来说去也不过是无关痛痒的花架子。杂乱无章的《破坏者》，表现了一个GTA克隆游戏的整体迷茫。在无法拿出制作GTA4同等的时间、财力和团队情况下，如何弄出一个看得过去的巴黎？恐怕有些难。

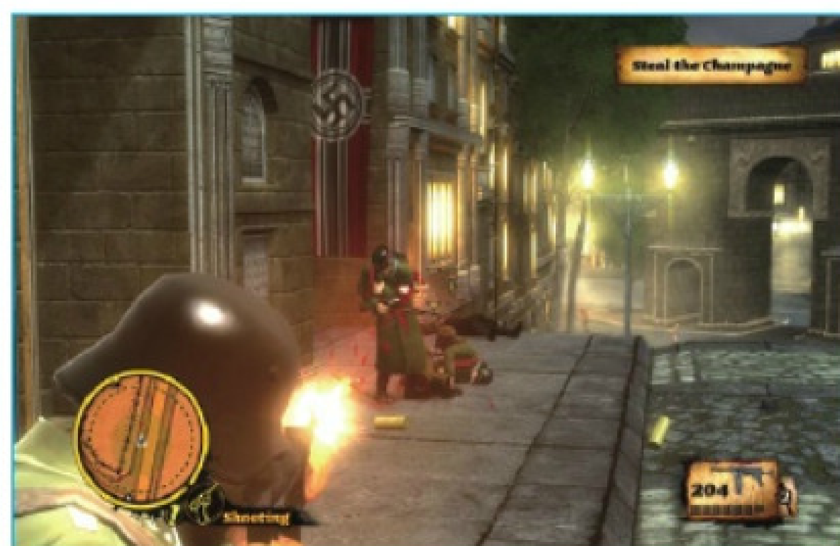
《破坏者》的诞生是Pandemic Studios解散的前兆，也为2009年数不清的沙盘游戏划上了句号。最后我很难给这款《破坏者》去打分，它颇有几分迷人，缺点亦很明显。虽不是顶级成功，也算留下一个温婉的巴黎留作余味。P

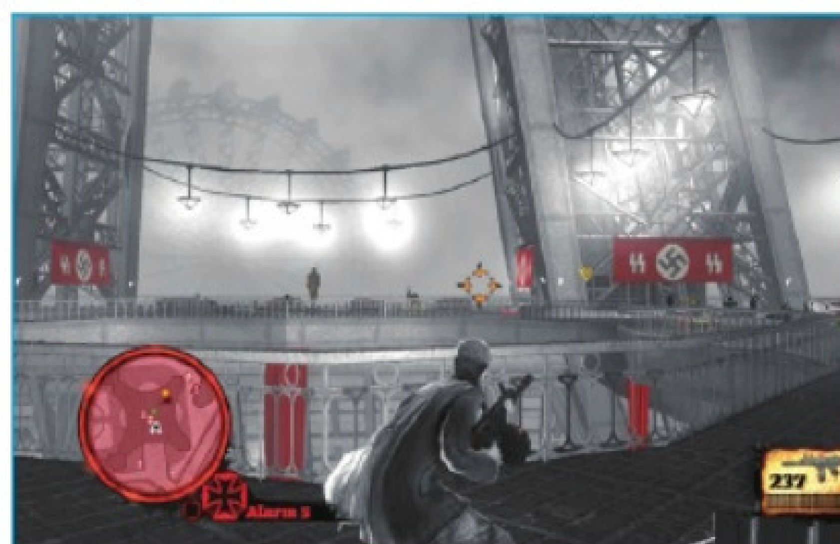


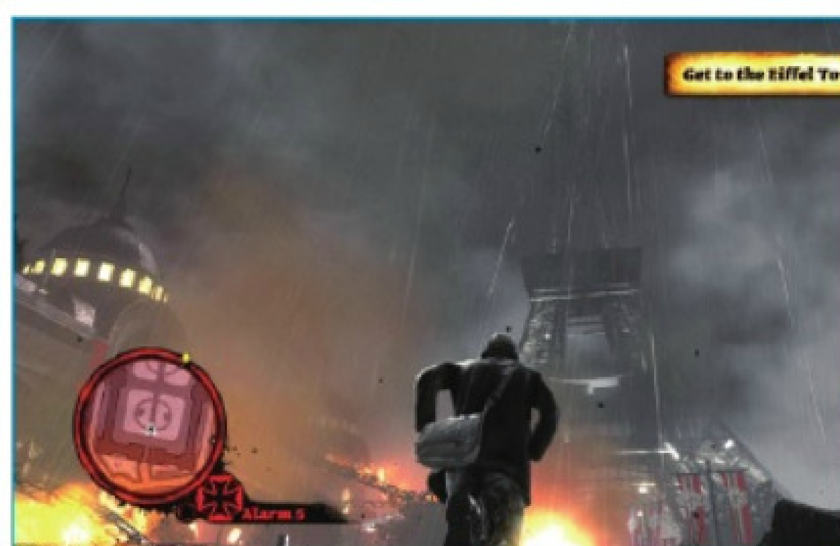


（左图）Skylar曾被剑桥大学开除，原因是她和一位教授拍了盘“家庭录像”，并威胁他不给个好成绩就怎么怎么样……总之，蓝眼睛的Skylar是个有趣的角色

（右图）游戏开始，最明显的感觉是手感不太好；而到通关时，你会觉得这故事结束得好突兀









这幅《创造亚当》是《创世纪》组画中的精品，米开朗基罗对后世的直接影响不可估量

文艺复兴简史

迷幻并发现自我

坦白说，《刺客信条Ⅱ》只追逐到了文艺复兴时代的一丝残影。即使只做到这一步，600多年前美妙的意大利之夏还是热情地向你敞开怀抱。

1506年，教皇儒略二世（Julius II）为了纪念叔父西斯笃四世（Sixtus IV），命米开朗基罗重新绘制西斯廷教堂的穹顶壁画。米开朗基罗于1508年开始独自设计和创作这幅壁画，历时5年完成，并命名为《创世纪》。这幅穹顶画描绘了旧约中《创世纪》的9个场景，绘有343个人物，场面宏大，气势恢宏，是米开朗基罗最重要的壁画作品之一

■上海 Jump

历史教科书上的文艺复兴（Renaissance）总是被贴上各种乱七八糟的历史唯物主义阶级矛盾斗争的标签，什么“资本主义历史的开端”“人文主义的觉醒”，但除开这些标签和生涩的解释，你还是不知道文艺复兴究竟是什么模样。《刺客信条Ⅱ》也不能，它只追逐到了文艺复兴时代的一丝残影。

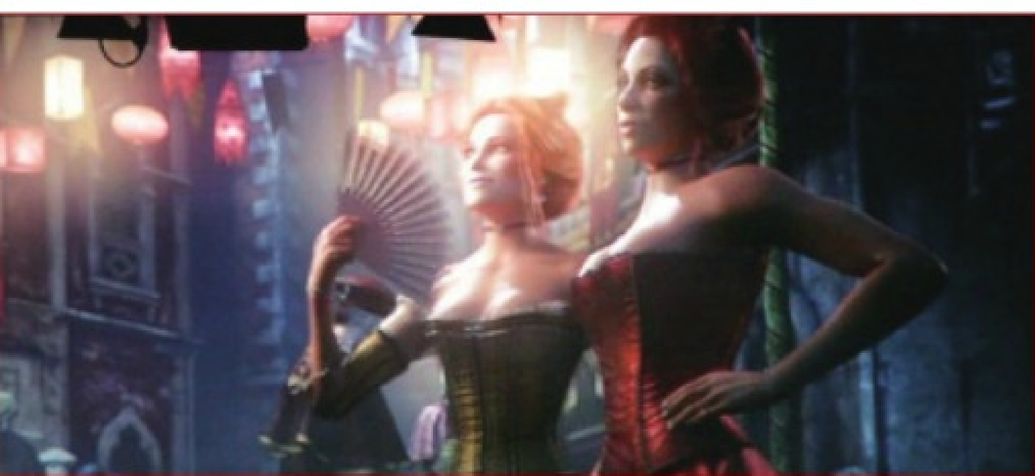
但也许你知道列奥纳多·达·芬奇、拉斐尔、米开朗基罗或是但丁这些名字，原因并不是因为历史教科书，可能是因为《忍者神龟》里那些绿皮的家伙、《鬼泣》里的红衣酷哥甚至是EA的野心之作《但丁的地狱》。你知晓了这些名字，你对历史产生了好奇，接下来也许就会思考，主动寻求真相，这比被动的接受那些模棱两可却又字里行间透露着明确意识导向意图的文字要有意思多了。

多玩玩游戏肯定是有好处的，当然并不是说你玩了《刺客信条Ⅱ》就能成为文艺复兴史的通才，或者玩过《全面战争》系列就能在西方近代史的测验中拿高分。好奇仅仅是第一步，在绝大多数场合，保持好奇是获得独立见解的所有必需条件。

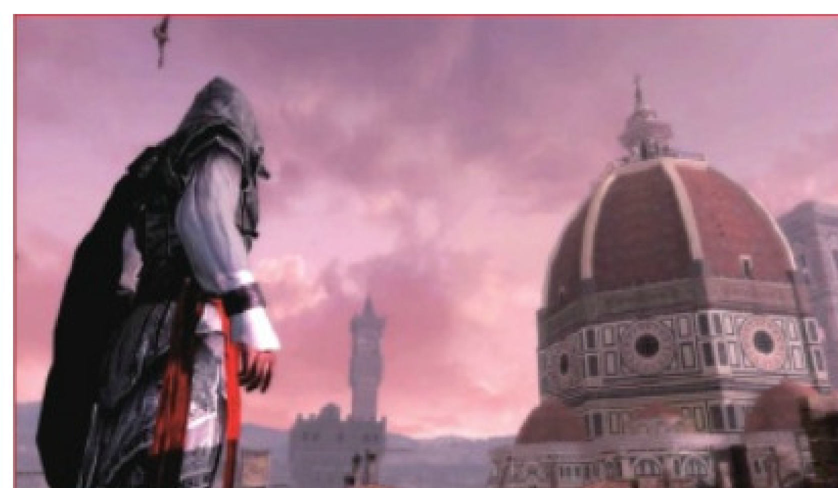
游戏正是打开好奇心的那把钥匙。

文艺复兴之史

这段历史发生于中世纪末期的意大利。霍亨斯陶芬王朝（Hohenstaufen）和罗马教廷历任教皇的权力斗争孕育了亚平宁半岛上与其他西方国家迥然不同的政治制度。同一时期的法兰西和英格兰正在进行旷日持久的百年战争，德意志颁布了金玺诏书后，神圣罗马帝国皇帝的加冕与罗马教廷不再有瓜葛，意大利的城邦国家却在相对和平的历史中发展。这些建立在古罗马帝国城市废墟之上的城邦小国并没有继承旧帝国统一的灵魂，它们有些被大大小小的暴君所统治，也有威尼斯和佛罗伦萨这样所





（上图）《刺客信条 Ⅱ 》中描绘的威尼斯狂欢节，起源于文艺复兴时期。这段CG画面此后并没有出现在游戏中……
（下左图）佛罗伦萨的圣母百花大教堂，也是Ezio在这里活动的中心之一，游戏里的资料库会详细向你介绍这座建筑的历史
（下中图）乔托钟楼，通往天国之门，正是AC2里无数鸟瞰点的原型
（下右图）Ezio版的圣母百花大教堂

谓的共和国。神圣罗马帝国对意大利的统治名存实亡，教皇的势力虽不足以统一全境，却也有充分的能力阻挠任何君主或共和国一统意大利的野心。

小国林立和纷乱的政治斗争带来了更多的社会变动，如果王权和教权都无法代表绝对的权力，那么唯有现世的利益，也就是物资和金钱，才是聚敛人心的唯一真理。从来没有一个欧洲国家能够如同意大利，或者说亚平宁半岛上这些城邦国家一般追逐金钱和现实利益。君权和教权的衰落带来结果是，到了12世纪，意大利似乎已经开始脱离封建制度，商人和商业成为了社会基础。以出产全世界最优质的玻璃而闻名的威尼斯和以纺织业为中心的佛罗伦萨成了地中海沿岸最富庶的两个城邦，《大航海时代》系列的玩家肯定十分熟悉这两座城市的特产。

虽然实质上，名为共和国的城邦国家奉行的仍然是贵族世家的寡头统治，和现代民主国家相比这些国家的政治制度中的民主成分也是相当没有参考性的，但无论统治城市的是世袭暴君还是垄断共和国选举的贵族世家，除了同样热衷于暗杀与权术外，他们都喜欢接近真正有才能的文人和艺术家。一方面是出于这些统治者奢靡浮华的享受需求，修筑壮丽的宫殿，再用华美的绘画和雕塑来填满大厅和卧室；另一方面，由于意大利各个城邦之内都存在复杂的社会变动和政治斗争，统治者需要文人的赞美诗和言论影响来巩固其统治。佛罗伦萨的统治者美第奇家族（Medicis）以赞助建筑家和艺术家闻名，米开朗基罗、伽利略都接受过美第奇家族的赞助，而马基雅维利（Niccolo Machiavelli）这种政治头脑出色的文人也与美第奇家族关系密切，采纳其政见主张的胡里奥·美第奇（Giulio di Giuliano de' Medici）日后当上了家族的第二位罗马教皇（Clement VII，即克雷芒七世）。

时间缓慢地推移，1348年的黑死病肆虐和1378年的梳毛工起义在佛罗伦萨的历史上留下了沉重的笔墨，这也正是文艺复兴在佛罗伦萨这座托斯卡纳大区最重要的城市开始轰轰烈烈燃烧的年代。如果算上但丁、乔托（Giotto di Bondone）、薄伽丘（Giovanni Boccaccio）和彼特拉克（Francesco Petrarca），那么文艺复兴开始的时间还应该再早一些。文化并不能如战争或革命一般用清晰明了的时间点来镌刻起始和结束的坐标，文艺复兴与其所倡导的人性本位人文精神一样，是一种暧昧而含糊的文化现象集合，正如同我们只能用达·芬奇或米开朗基罗的作品来定义文艺复兴，却不能妄自给《蒙娜丽莎》或《大卫像》下一个定义来得到艺术精神的推论。

总之，在14世纪的托斯卡纳，在







（左图）AC2中的洛伦佐
（中图）圣洛伦佐教堂，这是美第奇家族的历代的礼拜教堂
（右图）达·芬奇的画作《抱银鼠的女子》，研究者在画布上找到一个完整的指纹，据称属于大师本人

佛罗伦萨，在贵族世家美第奇家族的统治和赞助下，将延续数个世纪，迷幻的文艺复兴时代拉开了帷幕。

文艺复兴之实

文艺复兴是一个博学者的时代。在文艺复兴的拉丁语时期，最杰出的通才，意指在多个领域都做出了杰出成就的人，被定义为通晓宇宙之人（Homo Universalis）。在君士坦丁堡被奥斯曼帝国攻陷后，希腊化的东罗马帝国学者为了拯救文化、历史于战争的焦土，便携带着经院和大学里的希腊语典籍流亡到了意大利的城邦小国里，这也使得文艺复兴进入了希腊语时期。通晓宇宙之人们不再过分浮夸，谦虚的自称为饱读学识之人（Polymathes）。

但丁在活着的时候就被认为既是首屈一指的诗人，也是出色的哲学家和神学家。阿尔贝蒂（Leone Battista Alberti）更是一名令人惊异的天才，他的头衔之多令人咋舌，建筑家、音乐家、作家、诗人、画家、密码学家，同时还是著名的人文主义者，当然你或许也能在游戏中找到他的代表建筑鲁奇兰府邸（Palazzo Rucellai）。列奥纳多·达·芬奇作为阿尔贝蒂式博学者的精神继承人，确确实实的用一个活生生的例子来诠释了“通才”这一名词的定义。所以到了近代英语中，博学者们干脆直接被叫成了“文艺复兴之人”（Renaissance Man），并且一般都会配上达·芬奇那张著名的大胡子自画像当作注释。

这里不得不单独提及达·芬奇，他的人生经历以及有幸能够成为他生命中落脚之地的几座著名城市是整个文艺复兴中色彩最浓重的篇章。虽然他与米开朗基罗和拉斐尔并称文艺复兴三杰，但他在民间的影响力和争议却大大高于另外两位。用现代的观点来看，列奥纳多应该是一名相当受到媒体，特别是八卦小报欢迎的名人。他的生活充满了离奇的经历，他头上顶着密密麻麻的称号，在所有涉足的领域中，所取得的每一项成就，无论是在其身处的年代还是整个人类文明史中皆是首屈一指。除了广为人知的美术创作，他终其一生都在记录着他脑子里无穷尽的创意和旺盛的好奇，这些左手书写的镜像文字所构成笔记中，包括了从动物内脏到人类子宫的解剖图，他甚至在1500年之前就设计出了机器人和无级变速箱，如果你实在不能理解这名能够一只手作画一只手写字的怪异生物的大脑结构，最简单的方式就是把他想象成一名在未来接受过基因改造的穿越者。

这些过于超前的发明当然不可能在同时代引起共鸣，普通民众眼中的列奥纳多更像是一个单纯的怪人。为了绘制解剖图而大量肢解动物，使他的工作室更像是屠宰场；为了绘制人体解剖图，他花钱购买新鲜的尸体，甚至出高价购买死去的天生畸形儿以研究造成畸形的生理构造，并了解其与正常人的异同，这样的举动也差点让他上了火刑柱。正是这样一名列奥纳多·达·芬奇成了文艺复兴的标志性人物。你也许会这么想，哦，原来文艺复兴并不尽是什么很严肃的话题。

没错，这正是一段个人发展、人性张扬，并且以达成个人人性的完善为终极目标的历史。这段历史里的伟人们抛弃了由宗教信仰、无根据的偶像崇拜和经院哲学所统治的中世纪思想，转而通过自我个性的释放来寻找不同于黑暗时期的价值。他们的生命洋溢着自由、好奇、热情甚至荒诞。这些文艺复兴时期的学者追捧古罗马学者西塞罗（Marcus Tullius Cicero）和亚里士多德，并不是因为古罗马式的法治思想或逻辑学对这些人文主义者有多么大的吸引力——无论古罗马共和国时代还是古希腊城邦时代，那些雄辩家和博学者们不受拘束的自由思想才是真正令他们神往的。所谓的文艺复兴并非在古城罗马的遗迹里搜寻旧文化的灵魂碎片，再将这些碎片拼凑复原，只是正好这些旧文化充当了迷乱时期的精神导师，指引那个时代的人鲜活地去解放自己的灵魂。

一名出生于意大利的航海家，名为克里斯托弗·哥伦布，他发现了新世界；而在同一时期，另外一群意大利人，他们共同名为文艺复兴人，通过文艺复兴发现了自己。P



说不出优点，但也——

没有缺点的AC2

我说不上《刺客信条Ⅱ》有什么优点，我只能说它基本上没有缺点。所有沙盘游戏里该有的东西都可以在AC2中找到，而且有模有样——我可以表扬一下这一点么？







（左图）《刺客信条Ⅱ》的隐藏概念宽泛了很多，前作里你基本只能依靠祈祷的僧侣队伍，现在任何平民都可以提供隐蔽

（下图）Mario叔叔的城堡，不但是活动基地，还能买房买地，赚取活动经费

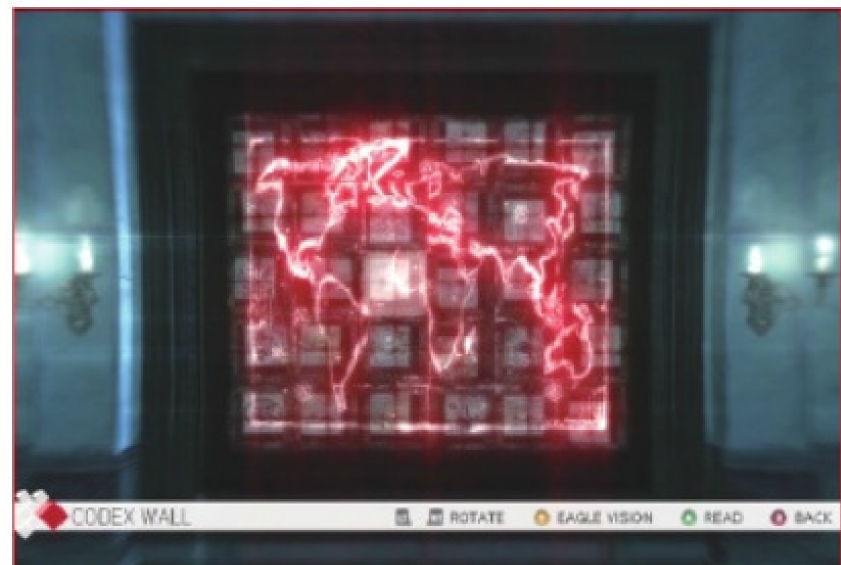
■北京 红黑军团

老实说，过去一年里的沙盘类型游戏数量巨大，又良莠不齐。有一段时间我简直没有办法提起“沙盘”这个词，一想起操作烂到顶点的《教父Ⅱ》就食欲减退，再想起画面糙到一定程度的《杀戮原型》就会感到PS2时代尚没有结束。当然，如果仔细打量这些沙盘游戏，每个都是号称拥有自己特色的。《教父Ⅱ》的卖点是经营，剧情战斗玩不出深度还可以过一把操持黑帮生意的瘾；《杀戮原型》的卖点是格斗，如果你能记住那张无边无际的出招表并且忍受极度混乱的战斗场面，那么它可能是个优秀的游戏；还有炫耀西班牙的风光的《致命车手》（Wheelman），的确把一个巴塞罗纳描绘得生动妩媚，但千万别玩枪战任务，那持枪的手感可以让你之前的所有好印象都一扫而光……这些游戏每个都有卖点，但它的实际含义是：除了卖点其他部分都做得很烂。

有缺陷和不厚道

面对这一大串以开放场景为标志的游戏，我不明白它们中的大多数有什么必要做成这种类型，除了让整个项目开工一年后还在制作城市场景、不得不为了赶工期发售而多创造几个就业机会之外，这些沙盘游戏中的大多数都不能刺激你的胃口。但它们就是硬生生地铺开了一座硕大的城市，然后把你扔在这个巨大的空间里自生自灭。

当你游荡在这些无数人工辛苦堆积起来的庞大城市，开着抢来的汽车围着城市跑上几圈，轧死两百个人以后，还会有新鲜感吗？这的确是个问





（左上图）游戏开始Ezio和弟弟的任务线，虽然短暂，但足够温暖人心
（左下图）游戏结尾Codex Page的秘密。和前作相比，游戏的长度令人欣慰
（右上图）没错，这是前作的画面，相比之下，很容易看出二代的画面缩水不少，但城市的面积扩大了很多
（右下图）结尾出字幕时不要急着走开，还有最后一段情节需要你亲自应对

题！早在GTA一枝独秀的年代，游戏开发者就意识到这一点，他们的解决之道是给城市添加大量的飞跃点、收集要素、无关紧要的支线任务（比如无聊的开的士赚钱），乃至花上几文钱就可以XXOO的段落……从此，主线、支线、收集要素就成为此类游戏的标准配置。当GTA4在自由女神像下结束，你操控的Nico第一次没有手机呼叫的时候，是否会有些失落？那么，在等待DLC的漫长时间里，可以去地图上找隐藏的鸽子，可以去和你不成器的哥哥喝酒，也可以去保龄球馆赢得一个小小的赌局……谁都知道，即使到了各方面都大跃进的GTA4，自由度仍旧是沙盘游戏的大问题，比如只有极为有限的建筑物制作了室内场景。大多数时候，你就像在浏览Google的街景地图，看到的永远只是伪3D照片的拼贴，而不可能有更多的互动。但玩家事实上已经知足了，毕竟要想让整个城市的建筑全部活灵活现，那工程量无异于再造一个纽约城，就算Rockstar再砸出2亿美金恐怕也难以实现。于是，如何评价一个沙盘游戏的优劣就变成一个玩家心理底线的探讨：什么样的游戏可以让这些该死的玩家服服帖帖呢？答案似乎很简单：给他们所有我们可以给的！

AC2就是这样一个产物。

全能游戏

AC2带给我的所有良好感觉就来自上面提到的两个方面：没有短板和倾尽所有。AC2真的无法找到明显的弱点，它没有烂画面、烂操作，也没有莫名其妙的烂系统。前作系统已经明显得到改良，无论故事、任务、战斗、收集要素，每个大方向都做得像模像样。这其实得益于前作在故事和系统上搭起的大框架，问题是前作搭起的架子上一无所有，故事、系统、任务设计，每个方面都留有遗憾，可玩性苍白。

AC2则做了大量的补足工作：战斗系统的改进告别了前作凭借“一闪”杀掉整支敌军的窘境；Ezio的隐藏更加人性化，暗杀的判定也更加聪明和具有表演性；不再将“阳光下的潜入”作为卖点后，“暗杀”定义得到了扩展，制作思路也开阔起来，任务的设计也变得多元化，虽然总也逃不掉“从A到B杀掉多少人”这种套路，但毕竟还是充分利用了城市地图的宽广度，有时候还颇有灵光一闪之处（比如达·芬奇的滑翔伞）。这些努力已经颇能让你彻底融入游戏主线里，而不是暗自怀疑“我怎么用同样办法杀掉了9个人”。

在倾尽所有方面，AC2穷举一般做出了市面上所有沙盘类游戏能够想到的功能，从常见的战斗、收集、传送、商店，到不常见的经营、武器升级和地下城探索（刺客冢），应有尽有，特别是某些次要系统的道具和主线存在联系（比如带给达·芬奇用于升级武器的Codex Page实际上也是通关必须的道具），避免了明显的割裂感。游戏通关后，你还有大把的时间可以消耗在各种支线任务和子系统上。

于是，这就是《刺客信条Ⅱ》。我说不上它有什么优点，我只能说它基本上没有缺点。要说创意，除了剧情仍旧很没边儿以外，AC2其实早就放弃了耍酷的身姿，虚心接受了一切沙盘游戏可以提供的灵感，结果是让这款游戏尽管饱满，却不再跟创新这种字眼有什么瓜葛。可是想想看，如今所有的AAA级大作都是这个做派。我想来想去，觉得饱满和平庸似乎不是错，所有沙盘游戏里该有的东西都可以在AC2中找到，而且有模有样——我可以表扬一下这一点么？

还原达·芬奇

军事家列奥纳多

1482年，一个30出头的年轻人行走在意大利苍翠的田野上。华丽的衣饰掩盖不住一路奔波的疲惫，他转身看了一眼随行的马车，上面载着他所有的家当，终点是米兰。



左手持圆规、右手持飞行器模型，这就是《刺客信条Ⅱ》中的达·芬奇标准像

■北京 MerlinPinkstaff

这个年轻人细心地记下了他的随行物品清单，500多年后，我们还能对着他手稿上的字迹得知他究竟带走了哪些东西。这就是列奥纳多·达·芬奇的风格，多亏这喜欢记录一切的癖好，后来人可以根据他留下的数万页手稿去了解他的生平。但列奥纳多大师恰到好处地保留着他的神秘感，在抵达米兰前后，除了这张事无巨细的物品清单，我们很少知道其他的细节，也不知道他路上是否带着一位伙伴，比如Ezio——这段旅行在《刺客信条Ⅱ》中变成了一场火爆的马车追逐大战，Ezio为他惹来的麻烦收拾残局，大师则躲在马车里抱着他的飞行器模型瑟瑟发抖。显然，这不算是个特别符合历史的演绎，除了出行的年份被搞错外，他们甩开追兵直接逃奔威尼斯的结局也令人大跌眼镜……

不管你多沮丧都要承认，几乎所有现代娱乐手段对还原历史都不感兴趣，小说、电影或游戏在解读历史上一直保持着自以为是的糟糕记录。丹·布朗试图把达·芬奇描绘成神秘兮兮的郇山隐修会大师，《刺客信条Ⅱ》又把他包装成阳光灿烂的新式飞行器发明者，这大概都不是他的本色。世人通常把达·芬奇描述成一位画家。提起这位文艺复兴的大师，你总会想到卢浮宫里的《蒙娜丽莎》熠熠生辉，一副挥之不去的奇异光芒。关于这幅画的黑历史也许永远纠缠不清，但人们总是好奇画框里那个女人到底是谁。后人对这幅名作的无知引发了神秘主义浪潮，不断地将达·芬奇附会到各种故事里去，这些神化运动似乎并没有注意到列奥纳多“卑微”的身份和他敏感的性格。

芬奇镇的孩子

1452年春天的一个晚上，托斯卡纳的芬奇小镇像今天一样弥漫着花香，年届八旬的祖父在笔记本上记录了列奥纳多·迪·塞尔·皮耶罗·达·芬奇（“达·芬奇”严格来说不是一个姓氏，达·芬奇的全名“Leonardo di ser Piero da Vinci”，意为“来自芬奇镇的塞尔·皮耶罗的列奥纳多）的出生，这是迄今为止，历史档案里关于大师最早的记载。达·芬奇家族欢迎这个孩子的到来，在这个富裕的公证人家庭，列奥纳多度过了童年，我们猜想他最初的记忆应该是无忧无虑的，唯一的问题是，他是一个“非婚生子”。母亲卡泰利娜（新近的研究提出，她是一个阿拉伯裔的女仆）生下他纯属偶然，这不影响他在这个家庭里暂时得到宠爱，可他也终究会明白一个私生子在遗产问题和未来发展上的局限性。

关于达·芬奇的童年我们所知甚少，唯一有价值的地方来自大师本人的回忆：“写到鸢好像是我命中注定的，因为我儿时最早的记忆就好像是它。当我还在摇篮里时，一只鸢向我飞了过来，用它的尾巴敲开我的口，在我嘴唇之间拍打了多次。”这段奇怪的短文所写的是一段记忆还是幻想，长期以来人们争论不休。如果是个幻想，争论就进入更深的层面——至少是精神问题的层面。弗洛伊德在这方面有很多靠不大住的研究，1910年他出版了《列奥纳多·达·芬奇的童年记忆》，把这个故事当作梦来解析，他认为这反应了达·芬奇对哺乳的一种原始渴望。后来的学者大多认为他的分析完全不靠谱，不过这折射出一个关键问题：达·芬奇是否得到过母爱？卡泰利娜在生下达·芬奇不久就嫁给了一个贫苦的铁匠，两年后，她生下了铁匠的女儿。有学者认为，这可能给渐渐懂事的列奥纳多带来心理问题——这个孩子的感情轨迹已经相当复杂。

学徒

长大后，因为崭露出绘画天赋，列奥纳多被父亲送到韦罗基奥的工作室（如果不是私生子，也许他可以自随父业，当然就这件事本身不能说明





（上左图）达·芬奇手稿中的一幅芬奇镇周围的风景，这与今天许多人向往的托斯卡纳地区风貌并无明显的不同。达·芬奇很多画作的背景图案都与这里的景色类似
（上右图）AC2中离开佛罗伦萨的情景，Ezio在驾车，大师躲在车厢里……
（下左图）《天使报喜》被认为是达·芬奇最早的独立作品（1472~1475年），描述了大天使加百利（Gabriel）带着象征纯洁的百合，以虔敬而优雅的姿态半跪在圣母玛利亚面前，举起右手赐福给她，并告知她孕育圣胎的使命。这幅画直到很晚才被认定是大师的作品，仔细打量大理石桌与圣母的位置，你会发现两者的透视关系是扭曲的……
（下右图）韦罗基奥的油画《基督受洗》（Baptism of Christ）局部，这两个生动的小天使被认为是达·芬奇代笔的





父亲是否爱他）。韦罗基奥（Andrea del Verrocchio）可以作为一位画家被记录进艺术史，但准确地讲，他经营的是一间作坊——从教堂里神圣的祭坛画到富人家订制的大理石墓碑都出自“大师”和他的学徒之手。列奥纳多在此学习数年，韦罗基奥坚持要所有门徒学习解剖学，以便应付各种不同的订单，这大概奠定了列奥纳多的博物学基础。

韦罗基奥的画作存世不在少数，后世研究者往往在作坊主略显粗糙的笔触下寻找达·芬奇早年的真迹，比如一条活灵活现的小鱼或一只呼之欲出的狮子狗。25岁之后，列奥纳多开始自立门户，有了自己的工作室。但此时一个蹊跷的事也找上门来：一次，列奥纳多被举报和一个17岁的男模发生了“不检点行为”，当局介入调查，两个月后他被宣告无罪。表面上看，这件事查无实据，但考虑到列奥纳多的父亲所具有的影响力，这样的结果并不叫人感到惊奇。

换个角度看，或许Ezio和列奥纳多成为朋友也不怎么偶然，列奥纳多的身边总是不缺这样的年轻人，最著名的一个叫做萨莱（Salai）。1490年，这个10岁的白净少年出现在列奥纳多的生活里。作为大师的学徒，萨莱大概一丝也不称职，列奥纳多在自己的手稿里写道，萨莱就是“小偷、骗子，顽固且贪吃”。大师还将他称做“小恶魔”，这也许是个爱称——就算他至少5次偷走了大师的东西，大师也只是在笔记本里发泄一下而已。过了30年，在列奥纳多生命的尽头，萨莱仍旧是他的同伴、仆人兼助手。

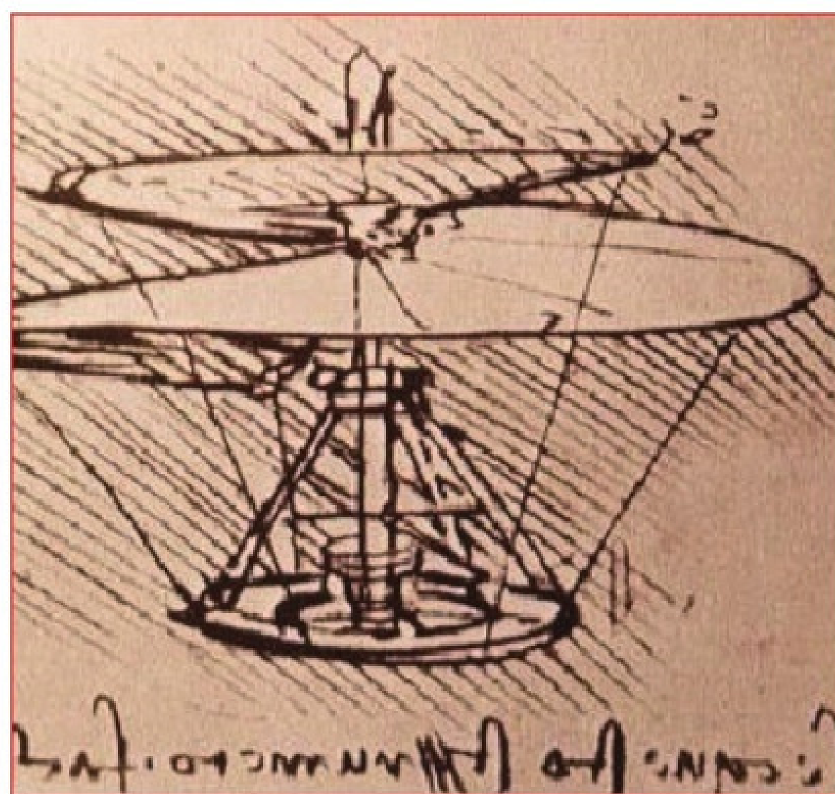
萨莱和大师的关系，一直是史上悬案之一。弗洛伊德认为达·芬奇是个性冷淡。这种解释影响了近一个世纪，差点让人忽视了史料上那些显而易见的线索。在大师留给后代的手稿上，描绘着一些细卷发的优美青年，这被现代学者认定为确定达·芬奇性取向的关键证据。实际上，萨莱的艺术成就本身就是个疑问——直到大师过世他都在接受艺术的感染，但他赠送给大师的一幅画作也许还不及韦罗基奥的功力。达·芬奇没有放弃招收年青男学徒的努力，只是那些学徒都不如萨莱那样可以形影不离。不管弗洛伊德如何辩解，大师临终时还是把自己的大半财产留给了萨莱。

军事家列奥纳多

艺术家事业的进步伴随着无可避免的多疑症。达·芬奇的许多手稿是用潦草的缩写、简笔以及镜像文字写成的——只有对着镜子才能读懂原本反写的文字，大师认为这样才不至于让记下的东西轻易被剽窃。更可悲的是，大师的信誉也不怎么好。当时一般的委托画作都要由画家和委托人签下正式合同，规定交付日期和所付的薪酬，大师却常常拖稿拖到死。在他流传下来不多的画作中，有几幅永远








（上左图）游戏里的列奥纳多基本停留在发明家层面，形象阳光，笑容灿烂
（上右图）达·芬奇原始手稿里绘制的飞行器模型
（下左图）一幅永远没有完成的杰作《博士来拜》（Adoration of the Magi），后人据此画出了上色后的“效果图”。最右边那个向画外张望的年轻人被认为是即将离开佛罗伦萨的列奥纳多的自画像
（下右图）达·芬奇设计的直升飞机

停留在草稿阶段，或仅仅在线稿上涂了一层底漆。

比起拖着不画，另外一个极端是，画好了却没有遵循委托人的要求。在《达·芬奇密码》小说中提到的那幅《岩间圣母》（The Virgin of the Rocks）就至少画了两个版本。这幅画的原作（现藏卢浮宫）是应米兰一个宗教团体的请求而创作的，完工后的画面就跟丹·布朗描述的差不多——不仅缺少必要的宗教元素，人物的手势也有点“粗鲁”。双方连绵不绝打了十几年的官司，最后达·芬奇只好按照要求重画一张交差（现藏伦敦国立美术馆）。

或许是因为奇怪的私生活以及不够良好的“交稿”记录，尽管早年在弗洛伦萨时达·芬奇已经闻名，却从来不曾得到过当政者——洛伦佐·德·美第奇（Lorenzo de' Medici）的青睐。没错，就是那个游戏里被Ezio救下的洛伦佐！没有任何记录表明大师为共和国的首脑进行过创作，似乎也没人提到执政官是怎么看待这位大师的（也有人认为大师受到过间接资助，但终究他不是洛伦佐的座上宾）。可这不代表列奥纳多不曾有过献媚的企图。1482年，大师整理行装离开了文艺复兴的发源地，前往米兰。在写给米兰公爵的自荐信中，列奥纳多极尽谦卑。他认为斯福尔扎有力量统一全意大利，为此，他在信中首先介绍了自己发明的战斗武器。他说他能建造轻而耐火的桥梁；能在壕沟和江河底下迅速挖掘地道；能建筑覆盖装甲的战车，冲入敌阵时敌人无法阻止……当然，除了战争和军事，达·芬奇还历数了他的其他才能：“在和平时，我希望做个建筑师，替殿下办事，我将建筑私人的和公家的房屋，挖掘运河和设立水道。”很快，他得到了米兰当政者斯福尔扎家族的眷顾，接到了一系列来自官方的合同。斯福尔扎在米兰的统治以残暴著称，但列奥纳多似乎天生对政治不感兴趣，在后来一段时间里，他也曾与臭名昭著的教皇亚历山大六世——是的，就是Eizo刺杀的终极Boss罗德里格·波几亚（Rodrigo Borgia）——为伍。

显然，在真实历史里列奥纳多根本不是什么刺客七人组的朋友，他关心的只是能向何人兜售自己罢了。

和比萨的战争

《刺客信条Ⅱ》的制作团队聘请历史学家来做顾问，似乎想要表现一下他们对文艺复兴时代的忠实体现，不过在达·芬奇的工作室里还是出了纰漏。在游戏的佛罗伦萨时期，有一次Ezio来到大师的工作室，从一个特写镜头的背景里可以看到达芬奇的飞行器模型，以及两幅漂亮的素描，我们可以清楚地看出，其中一幅是《圣母子与圣安妮、施洗者圣约翰》（The Virgin and Child with St. Anne and St. John the Baptist），这幅画一般认为

作于1500年前后，它就那么保持着草稿状态，从未上色；另外一幅就是大名鼎鼎的《安加利之战》（Battle of Anghiari），这幅画达·芬奇直到1503年才接到合同。总之，这两幅作品绝不应该在Ezio造访的时代出现在大师的屋子里。

但Ubisoft Montreal的美工也许很有眼光，因为《安加利之战》这幅画本身就充满了段子，它本来画在佛罗伦萨维吉奥宫（Palazzo Vecchio）市政会议大厅的内壁上，但没人知道这幅作品如今的状况如何。首先，这幅画原稿已失，游戏美工们能够利用的也只是后来的临摹品；更重要的是，这幅画引起了一场著名的“佛罗伦萨和比萨”的战争——就在达·芬奇应下这幅壁画的创作后不久，一个比萨来的年轻人也获得了在这个大厅作画的邀请，他的作品就画在列奥纳多那面墙的正对面，取名《卡辛那之战》（Battle of Cascina）。没错，这个年轻人就是米开朗基罗，一个29岁的冉冉升起的偶像派明星。他的著名雕塑《大卫像》此时刚刚立在维吉奥宫外面的广场上，现在又来“打劫”大师的地盘。

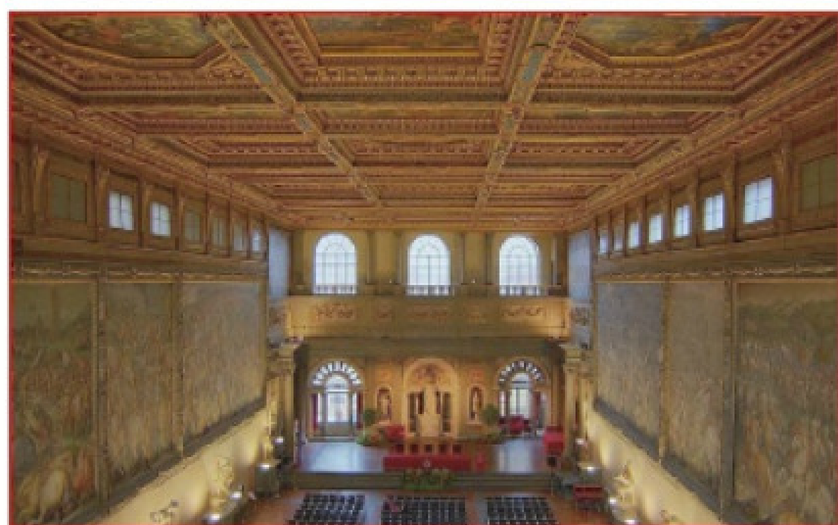
这样的安排或许出于巧合，可是想想文艺复兴三杰之中的两位挤在一个屋子里作画，虽然背对背，但难保哪一位不趁对方入神时回头偷看两眼。很明显这是场无形的竞争，两个人暗地里较劲，然后产生了偏执和恨意。年轻的天才公开表示看不起老前辈，老前辈的倔强也不落下风，他在手稿里直截了当地写着：这小子就会画裸体肌肉男！

最后的结果充满戏剧性——米开朗基罗因故没有完成自己的作品，列奥纳多虽然画完了，但或许他用到了什么劣质颜料，从竣工之后不久，这幅画就像《最后的晚餐》一样开始掉渣儿。这两面本应熠熠生辉的墙壁一直停留在糟糕的状态，就这么晾了几十年，后来，瓦萨里（Giorgio Vasari，意大利画家、作家，也是列奥纳多最早的传记作者）接到合约，重新为维吉奥宫绘制壁画，于是，文艺复兴时期最大胆、最引人入胜的公共艺术项目的遗迹被新的作品取代了。这两件不朽的作品从此令艺术界魂牵梦绕，许多人企图借助现代技术透视大厅的墙壁，看到的都是朦朦胧胧的景象；也有人提出，干脆将瓦萨里的那一层画揭去不要，但没人保证掀掉那层泥巴后，大师的笔触真的还留在墙上。

国王的画家

在生命的最后几年里，大师去了法国，法王弗朗索瓦一世（Francis I）把大师当作密友。1519年5月2日，列奥纳多与世长辞，享年67岁。按照唯一的信息来源——瓦萨里的描述，当时国王在场，他把列奥纳多抱在怀中。当最后的时刻到来时—— “一阵突然发作，这是死亡的前兆”——国













（上图）《安加利之战》至少有这幅摹本流传下来，左边是《卡辛那之战》的摹本（列奥纳多在手稿里描述的也不能说有错……）和维吉奥宫今天的样子

（下左图）法国画家安格尔（Jean Auguste Dominique Ingres）描绘的达·芬奇去世的场面，这个瞬间也许纯粹出于艺术家整整3个世纪后的想象

（下右图）这幅《施洗者圣约翰》（St. John the Baptist）大概是达·芬奇最后的画作，模特被认为是萨莱。这怪异的手势历来是列奥纳多作品的特色

王“把他的头支撑起来，帮助他，以便让他舒适地离去”。这真是一幅令人感动的画面，尽管后来的宫廷档案证明，国王当天不大可能出现在大师身边。

达·芬奇也许一生都想摆脱“画匠”的命运，但很多人还是宁愿认为，他是作为“国王的画家”离去的。

最后还有个近来的新闻，可以当作列奥纳多传奇又神秘的一生的注脚：一群意大利科学家宣称有可能很快获得许可，打开达·芬奇在法国的墓穴，然后根据他遗骸的头骨制作出还原头像，以便验证“《蒙娜丽莎》是达·芬奇自画像”这一流传许久的说法。许多达·芬奇研究专家都认为这一说法过于荒诞不经，更不应该因此去打扰大师的安宁，但对人见人爱的达·芬奇来说，恐怕并不只是那几个科学家心怀好奇……

也许很快，大师会亲自给我们一个答案？





大师就安葬在法国昂布瓦斯（Amboise）的古堡内。如果科学家们获准开棺，他们首先要确认这是否大师本人——达·芬奇的坟墓在法国大革命期间被彻底破坏，后来一位他的“粉丝”从墓地的人骨残骸中找到一具几乎完整的头骨，头骨不同寻常的尺寸使他相信，他发现了列奥纳多的遗骸，并重新将它安葬。一般认为，头骨与列奥纳多的惟一联系就是这位达·芬奇研究者值得怀疑的颅相学推断

Animus数据库研究

AC2名人传

从《刺客信条》到《刺客信条Ⅱ》，这个系列一直在编织自己的世界背景。从十字军东征到文艺复兴，它和真实的历史若即若离，如此才显得分外有趣。



通关后一幅完整的“牺牲品全图”，里面不少人物的确是活跃在那个时代的名人

■江苏 防弹手柄

瓦萨里最有名的作品是他留给后代的《著名画家、雕塑家、建筑家传》（Lives of the Most Excellent Painters, Sculptors, and Architects，简称《名人传》）。《刺客信条Ⅱ》里也有一本《名人传》——你可以在Animus的数据库里查阅这些“历史”，它会告诉你每个登场人物其实都不是凭空虚构。

波几亚

在AC2的故事脉络中，罗德里格·波几亚（Rodrigo Borgia，1431～1503）是文艺复兴时期圣殿骑士团的大团长，后来成为教皇亚历山大六世。生性残暴、心思慎密的罗德里格一生都与阴谋、金钱和暴力联系在一起。他是AC2全部阴谋的幕后主使者。

在AC2的前传电影《血统》（Lineage）中，罗德里格一开始就在酝酿推翻美第奇家族的阴谋。吉奥瓦尼（Giovanni Auditore da Firenze，主角Ezio的父亲）抓住了一个阴谋者的活口，通过审问，美第奇家族获知罗德里格正计划刺杀自己的忠实盟友——米兰公爵斯福尔扎（Galeazzo Maria Sforza）。但当吉奥瓦尼赶到公爵官邸时，却发现晚来一步。根据刺客留下的线索，他动身前往威尼斯，并在那里截获了一封波几亚家族的密信。吉奥瓦尼决定将计就计，他一路尾随信使，发现了波几亚的行踪：他正在与教皇西斯笃四世（Sixtus IV）接触，试图获得征服佛罗伦萨的军事援助。

这就衔接上了AC2故事的开头：罗德里格陷害吉奥瓦尼，导致他被绞死。在圣玛丽亚大教堂的地下墓穴中，Ezio发现自己的仇人正在和帕齐（Pazzi）家族及其他圣殿骑士密谈。随后波几亚密谋刺杀现任威尼斯总督，然后以一名圣殿骑士取而代之，完成统治意大利的第一步。他也与Ezio进行了第一次正面对决，耍了个小把戏，从死亡线上全身而退。

1492年，罗德里格入主罗马教廷，他的真实意图是获得梵蒂冈地下圣窖（The Vault）的所有权，这里传说是“神的安眠之地”，保藏着可以让全人类震惊的重大秘密。Ezio没有放弃对仇人的刺杀，他潜入教皇城，与罗德里格二度会面，老谋深算的罗德里格不但再次躲过了刺杀，相反抢走了Ezio身上携带的伊甸园碎片之一的“禁果”，与自己的教皇权杖合而为一，打开了圣窖的大门。受伤的Ezio最终也成功杀入了地穴，并且击败了罗









（左上图）波几亚在游戏中试图诱捕Ezio，可Ezio是不会死的主角，所以他可耻地失败了
（左下图）历史上的教皇画像
（右上图）看过《血统》就会知道，波几亚陷害Ezio的父亲并不是没有来由
（右下图）Ezio给波几亚的“临终关怀”，谁知这还不是教皇在游戏里的最终命运

德里格。罗德里格宣称自己从来没有相信过上帝和《圣经》上记录的任何文字，他皈依基督教的最主要目的，就是通过圣窖中先民（外星人）留下的神器以及教皇身份来统一意大利，复兴圣殿骑士团。Ezio最后并没有杀死这个双手沾满鲜血的阴谋家，因为“杀死你也不能让我的家人复活”。

在真实历史中，波几亚家族堪称最早的“黑手党”，为了自己家族的利益不择手段，流血和死亡只是家常便饭。而在宗教信仰方面，他们则摆出虔诚和伪善的一面，实际上则是将宗教作为政治扩张的工具。罗德里格早年间通过舅舅进入权力阶层，通过操纵审判的方式大把捞钱，同时也让从事犯罪活动的家族获得了实际上的豁免权。通过多年以来累积的巨额资金，他操纵1492年的教皇选举。用于贿选的资金差点让这个野心家破产，因此在上任后他变本加厉地抓紧敛财，也让在他任期内的罗马教廷迎来了历史上最贪婪和黑暗的时期。AC2的故事将米兰公爵、洛伦佐遇刺等一系列事件都算到了罗德里格的头上，乍看起来确实有违于真实历史，但这完全符合罗德里格的一贯作风——谁让他是被意大利人视为恶狼，堪称是史上最声名狼藉的教皇呢？

教皇的谢幕充满戏剧性：1503年8月6日，他前去一位红衣主教的别墅中宴饮，正午12点突然倒下不省人事，整个下午都未苏醒，傍晚断了气。教皇的尸体迅速腐烂，肿胀不堪，他的家族一直怀疑他是被毒死的。

弗朗西斯科

罗德里格打压洛伦佐的阴谋，充分利用了帕齐家族与美第奇家族的传统矛盾。在真实的历史中，两大家族原本都是教廷的合作者，美第奇负责经营教皇的私人银行，但在获得明矾的专营权后，帕齐家族迅速成为首屈一指的富商，并且怂恿教皇将银行产业也交给自己管理。在谈判破裂后，帕齐家族计划暗杀美第奇家族首脑，达到自己的目的。

游戏中，弗朗西斯科·德·帕齐（Francesco de' Pazzi）利用中央教堂的大弥撒接近目标，刺死了洛伦佐的弟弟朱利亚诺（Giuliano），由于Ezio即时出现，洛伦佐幸免遇难，弗朗西斯科则死于Ezio剑下。他在游戏中的最终结局和历史上完全一致：尸体被吊在了高塔上，遭到愤怒群众的唾弃。

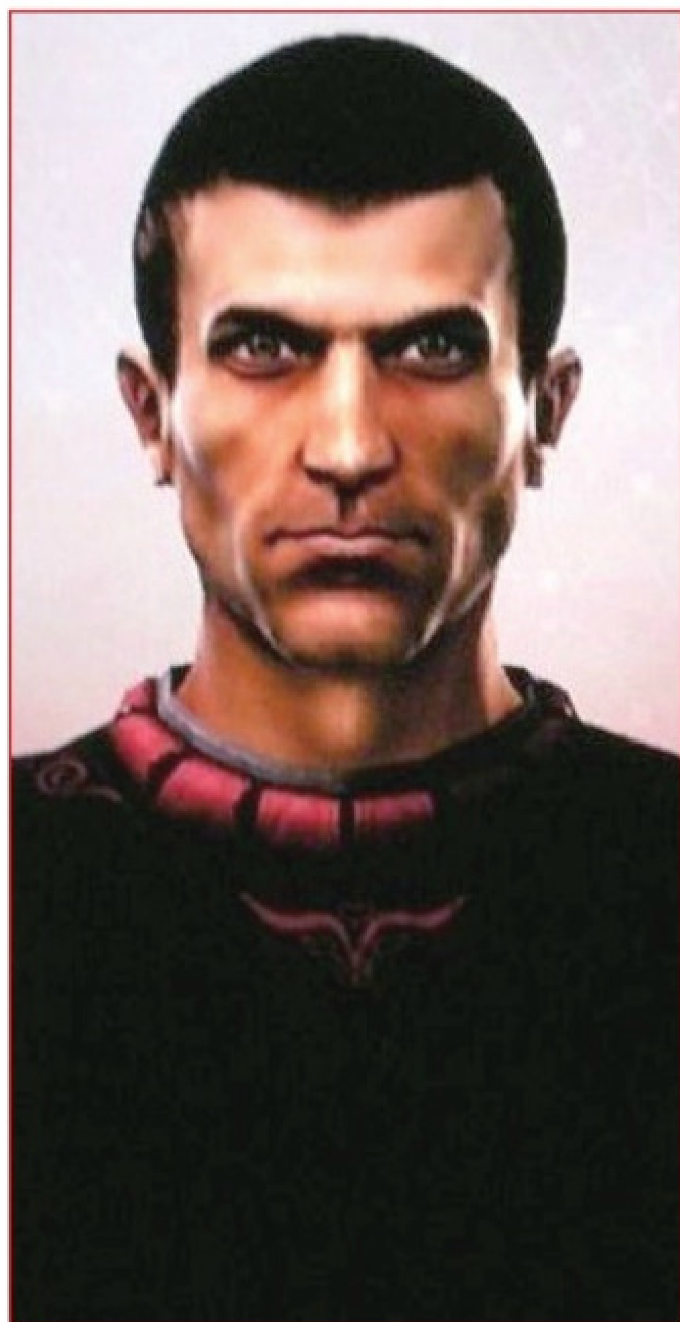
在真实的历史中的1478年4月26日这天，弗朗西斯科和他的家族成员并没有直接参与刺杀。朱利亚诺被一群冒充为牧师的暴徒刺了19刀后流血而死，洛伦佐也身中数刀，但没有生命危险，他躲藏在教堂的储藏室中，避开了暴徒们接下来的谋杀行动。

马基雅维利

马基雅维利（Niccolo Machiavelli）在游戏中的出场只有两次：一次是Ezio被罗德里格派出的重甲卫兵团团包围后，这位政治家率领刺客团队前来助阵。第二次是在正式接受Ezio为刺客成员的仪式上。虽然戏份不多，但制作组为其附加的身份让玩家们大跌眼镜：马基雅维利这位文艺复兴时期著名的哲学家、政治学家、剧本作家和诗人，摇身一变，成为了刺客集团的首脑人物，甚至还当众表演了刺客们招牌式的“跳楼”绝技。

马基雅维利的刺客身份设定，或许是制作组在他的著名争议性著作《君主论》中找到了灵感：这本书的中心思想就是“为达目的可以不择手段”，这是一种目的论的哲学观，即只要目的正当，所有“邪恶手段”都是具有正当性和正义性的。他也花了相当多的篇幅解释了“邪恶手段”的定义，指出所谓邪恶手段，必须用于维护国家的稳定和繁荣，其目的不能是为了谋求个人利益。他认为理想状






（左上图）仔细算算，帕奇家的老老小小都是被Ezio干掉的……
（左下图）AC2里的马基雅维利大侠，看这长相就是武艺高强……
（右上图）一袭黑衣的弗朗西斯科只来得及干掉洛伦佐的弟弟
（右下图）Ezio很容易就得到了洛伦佐的信任

态的“残忍手段”应该具有快速、有效和短期3个特点——与刺客的特征不谋而合。

历史中的马基雅维利很少让自己的生活暴露在公众的视线之下，史料中对他的童年和青年时期的记载几乎为零，除了通过著作来表达自己观点外，他很少参加辩论和公众集会，行踪诡异。这些特点，应该就是马基雅维利在AC2中担任刺客集团掌门人的原因了吧。

洛伦佐

在AC2中，洛伦佐（Lorenzo de' Medici）被塑造成一个高大全式的“伟人”，两代刺客都为其效力，尤其是Ezio在结识这位佛罗伦萨统治者后，其职责从“刺杀”转变为“反刺杀”，变成了洛伦佐特勤局的探员。在意大利那个充斥着鲜血和阴谋的时期，无论学术还是暴力，都是政治斗争的延续。作为现任统治者，洛伦佐大力赞助艺术家，在市民中拥有良好口碑，俨然就是秩序的代言人，因此他在AC2中的角色设定也算合理。但历史中的洛伦佐真的如此完美么？

“败家者”洛伦佐：洛伦佐的祖父——柯西莫·德·美第奇曾经是欧洲最富有的人之一，继承了巨额财产的皮耶罗（洛伦佐的父亲）在投资和金融方面颇有建树，他让美迪奇家成为佛罗伦萨的金融贵族，并被教皇委托管理私人银行。1469年皮耶罗去世后，洛伦佐并没有继承父亲的金融天赋，相反美第奇银行的资产额还日益缩小。

“豪华者”洛伦佐：在洛伦佐眼中，做生意赚来的钱价值就体现在用于享受和风雅之事，他热衷于整天研究艺术、绘画雕刻、诗歌朗诵。比起自己那些“大功率钞票印刷机”祖先，洛伦佐给人留下印象的是他的文学和艺术造诣，他本人就是当时一位著名的诗人和艺术评论家，热衷于用自己的钱来赞助各路艺术家进行创作。他的宅邸中中经常聚集着波提切利、米开朗基罗等与文艺复兴密切相关的人物。尽管洛伦佐本人没有提供很多委托工作，但是他经常介绍其他的赞助者给艺术家们。洛伦佐还雇人从东方找回大量的古希腊著作，他委托文人翻译和抄写这些古本，并把他们传播到整个欧洲，洛伦佐的工作帮助了人文主义的发展。不仅仅饮食起居极尽奢华，而且他还对艺术进行了大量投资，这让他赢得了“豪华者”的美名，实际上也是文艺复兴的推动者之一。

“心狠手辣者”洛伦佐：早在13世纪时，美第奇家族就展现出了敏锐的政治嗅觉。1378年，萨尔维斯特罗·德·美第奇利用当时震动整个意大利的梳毛工大起义，挑起了主持正义的大旗，让整个家族成为佛罗伦萨的实际统治者。在接下来的一百多年时间里，恐吓、暗杀、收买、政治联姻和对公共建设的巨额投资，一直都是美第奇家族巩固其统治权的法宝，通过这些手段，他们控制政府议会和社会舆论，将佛罗伦萨牢牢控制在自己手中。洛伦佐从小就被父亲当作继承人培养，因此还没有走上政治舞台，他就已经学会了排除异己、笼络人心的方法。

洛伦佐心狠手辣一面在1478年4月26日的那场政治暗杀中体现得淋漓尽致：在躲过刺客的袭击，现场得到控制后，洛伦佐立刻着手对他的敌人——帕齐家族发动血腥报复，他并没有安排自己的家丁和卫兵抄起家伙，而是在数小时后现身佛罗伦萨街头，向群众发表慷慨激昂的演讲，煽动市民的仇恨情绪。愤怒的民众把守住城内的要道和出口，四处捉拿帕齐家族的成员。在历史上，帕齐家族的命运比游戏中更加悲惨：几乎没有人躲过这场血腥的复仇。P



故事从Jade开始，一个被玩家梦想（美女+美妙游戏），然后梦想破灭的“美女制作人”

是的，还是他们 AC系列幕后人物

奇妙之处在于，《刺客信条Ⅱ》很成功，而比较Credits你会发现，这赢得口碑极限两端的两部游戏的制作群，其实完全是一套人马。

这就是那张有名的蒙特利尔工作室的合影，也就是被称作“Jade的妈妈拍摄的”照片。Jade是焦点，其他人黯然失色，你甚至不会注意最左边那个眼镜男是Patrice Desilets——AC系列游戏的创意总监

■北京 红黑军团

好了，到这个时候，我们应该可以坦白说，《刺客信条》不是一款能值9分的游戏——我想我们应该承认这一点，特别是在《刺客信条Ⅱ》让你我都很宽慰的情况下，讲讲过去曾经有过的黑历史不是什么丢人的事，反而能向玩家描述出一股愈挫愈勇的干劲。“刺客信条”系列就是这样，2007年的原作一露面就广受争议，媒体评价和玩家口碑相差悬殊。欣赏它的，无非说它画面生动、构思奇妙，批评它的认为这就是个徒有其表的花瓶。我相信这一切《刺客信条》的原开发组都看在眼里，奇妙之处在于，《刺客信条Ⅱ》很成功，而比较Credits你会发现，这赢得口碑极限两端的两部游戏的制作群，其实完全是一套人马。

制作人

一款拥有豪华外观的原创游戏，外加一个美女制作人……这就是《刺客信条》带给我们的第一印象。Ubisoft宣传初代的方式非常大胆，也非常老土，车展、服装展，乃至电视上眼花缭乱的广告，“美女+产品”的组合随处可见。在国外30年的电子游戏发展史上，这种颇似国产网游的市场推广手段还是头一遭。本来赶上个美女当制作人很不容易，问题在于《刺客信条》败了，当一部分玩家觉得游戏空洞无味，不能值回票价时，他们的怀疑甚至是言语攻击的对象，就集中到所谓“美女”的身上。他们的逻辑是，Jade Raymond这个花瓶弄出了《刺客信条》这个“大花瓶”。现在《刺客信条Ⅱ》也许可以宣布：一切并不是这样。

这个问题的根本在于，Jade Raymond的从业经历无懈可击，她并不是Ubisoft从哪儿找来的展会女郎，而是真正科班出身。大学时她的专业是计算机科学，毕业后进入索尼在线部门从事游戏开发，是正经能打的程序员。一年后，Jade转投EA，加入《虚拟人生在线》的开发团队。2004年，这个加拿大人回到故乡蒙特利尔，进入了Ubisoft蒙特利尔工作室。

《刺客信条》是Jade事业的真正开始，在游戏整个制作和发行过程中，她一直位于台前，女性的身份和Ubisoft的宣传策略，很容易让人误以为她只是个“形象大使”。实际上她的工作更多不为人知。比如，出于对十字军历史的兴趣，在整个开发期

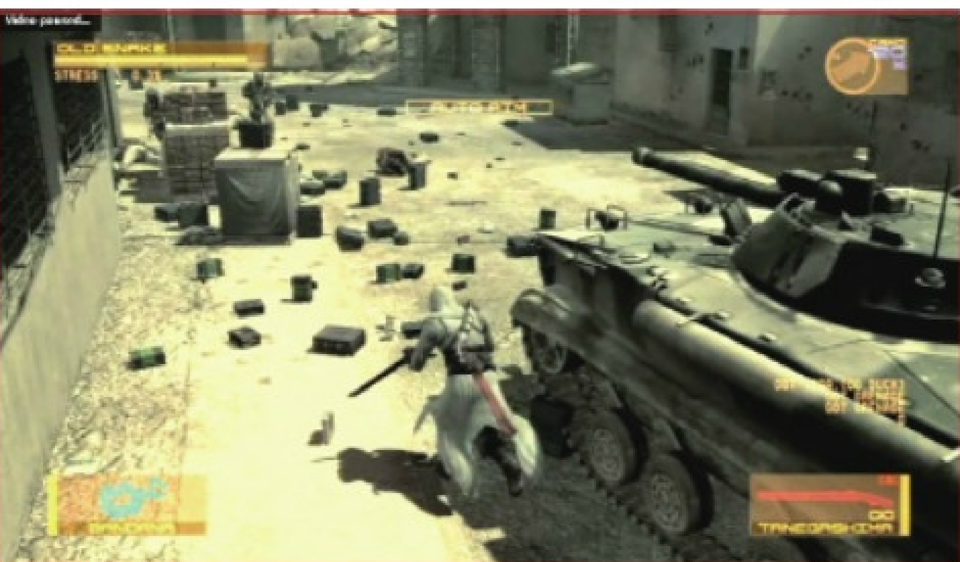
















（左上图）这张与Patrice的合影似乎是玩家想要的主次关系……
（左中图）郑重澄清：小岛和姐姐关系很好……
（左下图）最初，人民群众很担心这种恶搞陷入恶性循环
（右上图）Jade仍旧是AC2的宣传大使。她在工作室的角色不太一样了，但参加各种推广活动，仍旧自动成为焦点
（右中图）游戏中为Lucy（数次帮助过主角的女研究员）配音的影星Kristen Bell是Jade Raymond的朋友，当然，Bell也是一位游戏玩家！玩家们一直倾向于认为，Lucy的样子是Kristen和Jade的合体

间，她都和制作组一起翻阅史料，完善游戏里虚拟城市的风貌。到了《刺客信条Ⅱ》，Ubisoft终于希望用游戏本身的诚意来打动观众，灯光也从Jade的身上移开，这很容易造成另外一个误解：Jade要为前作在设计上的失误负责。没错，Jade的头衔是发生了微妙变化，从制作人（Producer）变成了“监制”（Executive Producer），可是如果实情是，在这个项目里制作人需要向监制负责，你是否会立刻无语？Jade在《刺客信条Ⅱ》的主要工作，是从事协调、沟通的行政事务，并不直接参与具体开发事务，这种位置转换为她后来前往新建的多伦多工作室担任总Boss铺平了道路。

小岛组

并不是说Jade出色的“外交能力”只有反效果，除了通过各种游戏展会进行的正面公关活动，漂亮女性在沟通技巧和亲合力方面的优势，也为游戏本身增色不少。比如人们想当然认为，头顶三眼幻魔镜的Sam Fisher大叔，跟Konami旗下的Solid Snake爷爷天生就是竞争对手。蒙特利尔工作室和小岛组均不认为两款游戏的风格，以及这两个角色之间有任何相似之处，但无法阻止玩家们将二者放在一起比较，乃至发展到各自的粉丝团在网络上互喷的程度。

也许是为了顺应玩家们的需求，双方制作组在游戏和宣传片中争相恶搞对方，看来这两家之间一定火药味十足。直到有一天小岛秀夫自己说，他一直关注着Ubisoft的设计理念，《潜龙谍影》和《细胞分裂》的设计也互有借鉴。2007年E3展，小岛对《刺客信条》出众的技术实力赞不绝口，还多次光临Jade主持的试玩会。这次“美丽的邂逅”，促成了蒙特利尔工作室与小岛组的合作。随后不久，我们便在MGS4中看到了Snake的刺客套装。小岛秀夫最近谈到2009和2010年必玩的几款游戏，其中就包括《刺客信条Ⅱ》。两个开发组间良好的合作关系也许会有续集，让已经退休的Snake去《刺客信条》，甚至《细胞分裂》中客串一把，顺便赚点养老钱，这听起来确实有些疯狂了，可谁有能保证这一幕不会出现呢？

真的放在一起比较，这两位制作人有很多共性，比如他们始终都是镜头的焦点。不过相比而言，Jade每次出席活动，至少都和游戏有关；小岛则日益像是个功成名就后，为了做秀而做秀的明星。谈到美女制作人这件

（左上图）Jade与Patrice在访谈节目中
（左下图）还记得AC中策马来到大马士革的场面吧？伴随宏大的音乐，眼前浮现出古城的全貌，那一刻你肯定被Shock了！
（右上图）留了胡子的Patrice很男人
（右下图）Jesper Kyd，从《终极刺客——代号47》成名，配过无数游戏音乐









事，Patrice Desilets这么总结："美女引人瞩目，她们永远都是镜头和眼球的中心，即便那些成天对着屏幕的游戏狂人也很难抵挡美女。她们永远都比我们这些终日泡在开发间内，满脸胡渣的家伙更能引发关注。"

创意总监

是的，Patrice Desilets是谁？嗯……这位"刺客信条"系列的创意指导（Creative Director）比我们想象的都要资深。Patrice出生于加拿大魁北克省的一个小镇，他的父母都在科研机构位居高位。5岁的时候，小Patrice就能用父亲的Apple II微机编程——好像计算机天才都干过这种事儿。从蒙特利尔大学毕业后，他就进入了刚刚成立的Ubisoft蒙特利尔工作室，那时是1997年7月！Patrice领衔了工作室绝大多数AAA级游戏，包括《彩虹六号3》《波斯王子——时之砂》的开发，或许我们真该称他一声老前辈。

"刺客信条"系列真正的创意，就来自这个胡须蓬乱、不修边幅，说起话来肆无忌惮的狂人（甚至可以在采访中讲粗口）。"刺客信条"的灵感，来自于Patrice中学时期读过的一本关于中世纪秘密社团的小说，这促成了他最大的游戏幻想：操作和扮演阿萨辛成员，刺杀圣殿骑士，改变历史轨迹。

开发过程不是一帆风顺，领衔多达150人的庞大团队（基本上是《时之砂》的原班人马），在有限的时间内整合有限的资源，合理使用团队成员们提出的创意，这就是身为创意总监需要处理的事情。在他看来，项目的开发压力并不是来自于办公室以外（指资方等的压力），而是开发组内部。

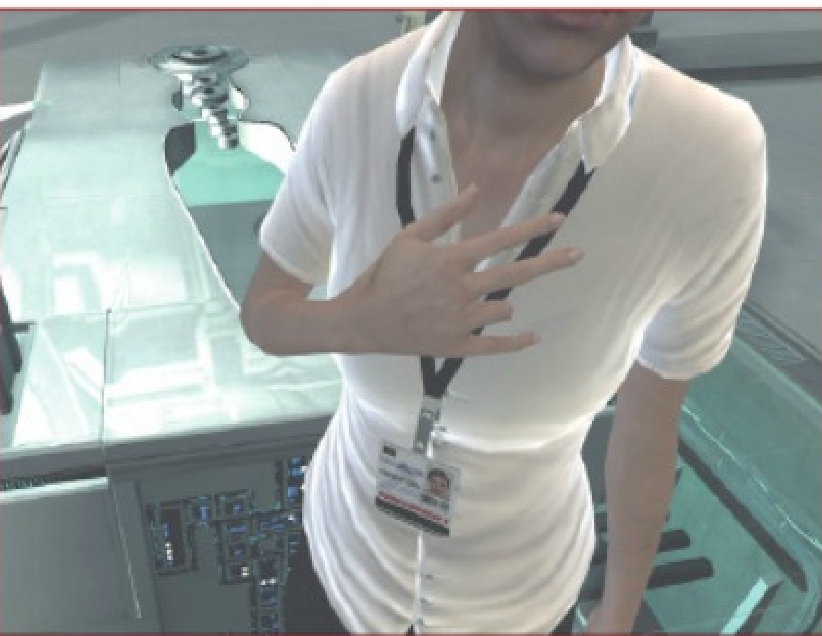
"我常常对团队成员们说，即便是甲壳虫乐队，也不是世界上每个人都喜欢。所以外界的非议对我形成不了任何压力，而团队内部在开发中不断遭遇的问题和困难才是我们每天都要面对的。"身为创意总监，就是要摆平这些问题。Patrice并不认为创意总监应该扮演一个独裁者的角色："我也是从基层开发人员做起的，我很明白将自己的创意变成游戏的特性，需要的不仅是技术，更重要的是自己的说服力。因为在提出一个创意后，大多数时候得到的答复是'绝不允许这样做'，或是'还是原来那样做更好'。这很容易让基层开发者失去动力，满足于服从命令。所以我会认真倾听每个人的点子，然后根据有限的时间和资源去取舍。"

Patrice怎么看待《刺客信条》？这很有趣。首先，他并不认为原作与GTA有任何相似之处。"你可以劫车，但不能在这里随意抢夺一匹马，然后扬长而去。"至于对"游戏性"的指责，Patrice似乎闻所未闻，他对游戏最满意的地方，是技术上创造的奇迹："主机版的GTA4只能跑出26帧，拖慢和贴图延迟现象随处可见，《刺客信条》可以稳定在60帧，实现了更加出众的视觉效果。"

不过，Patrice显然没有那么一根筋，续作的游戏系统和任务驱动方式上大踏步前进，反倒是游戏画面有所缩水。这到底怎么回事，我们等着他出来解释。

作曲者

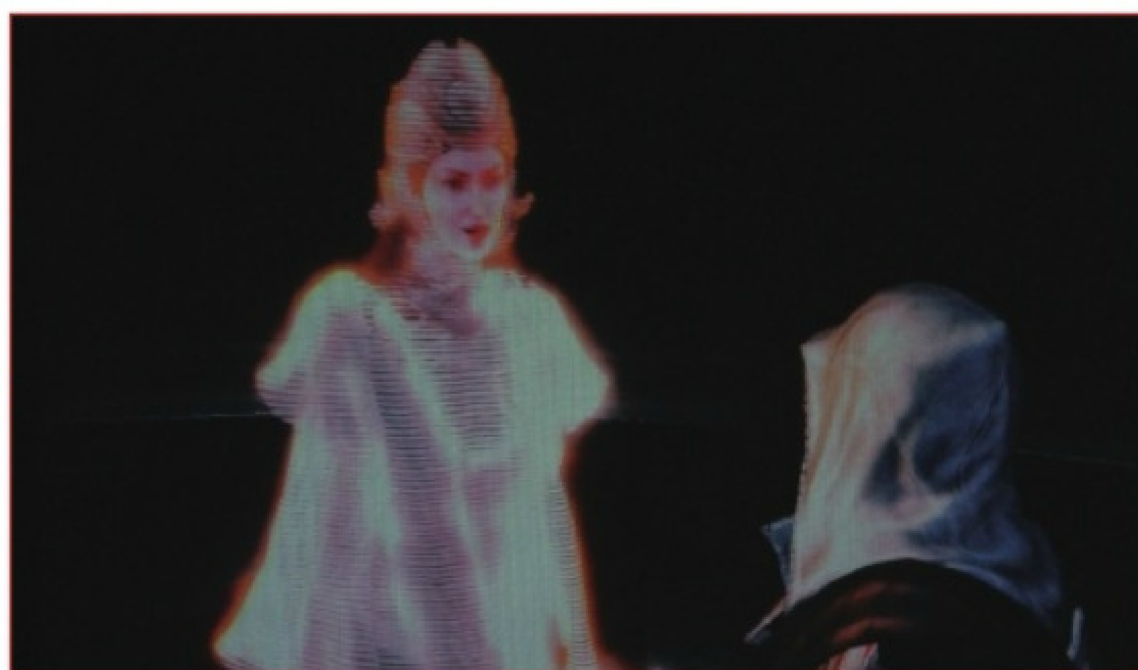
Jesper Kyd，"刺客信条"系列的作曲者，同时也是Ubisoft Montreal的"御用"配乐师。Jesper的成长史，堪称是《海上钢琴师》的现实版：在10岁时就可以独立登台演奏钢琴和吉他，而之前他从未接受过任何专业培训。14岁的时候，Jesper得到了一台Commodore 64主机，让他感兴趣的并非游戏，而是电视机喇叭中传出的波形音乐。少年时期Jesper就立志于成为一名音乐人，搞过地下乐团，在唱片











（左上图）AC里的一个细节，Lucy用手指向Desmond做暗号。至少从剧情来看，AC还是很不错的
（左下图）反响不错的AC漫画
（右上图）一张完整的全家福：（左起）AC系列漫画作者Djillali Defali、AC制作人和AC2监制Jade Raymond、AC2制作人Sebastien Puel、AC系列创意总监Patrice Desilets以及剧本作者Corey May
（右下图）AC2结尾的神仙姐姐会把剧情进一步引向何处？

公司打过杂，但没人记住他的名字，直到加入一个名为Zyrinx的游戏制作公司，才重新找到了感觉。他肯定没想到，自己最成功的领域竟然是游戏配乐！

Zyrinx解散之后，其中的主力成员前往哥本哈根，组建了IO Interactive。Jesper则只身一人前往纽约，创办了自己的音乐工作室，后来参与了BioWare的名作《孤胆枪手2》的编曲工作。他真正为玩家熟知的作品，就是后来IO的开山之作——《终极刺客——代号47》（Hitman: Codename 47）。MP3.com对这张OST的评价是“电子游戏自从出现以来，我们所听到过的最好的配乐”。

Jesper就像是游戏圈的约翰·威廉姆斯（John Williams），至今为《终极刺客》全系列以及《细胞分裂——混沌理论》《凯恩与林奇——亡魂双煞》《战争机器》等一大批AAA级游戏谱曲，他于2005年荣获英国电视与电影学院（BAFTA）的最佳游戏过场音乐奖。

剧作家

我们还需要提到另外一个人——Corey May，这个人写出了迄今为止最叹为观止的游戏剧情之一，我们甚至不知道他接下来如何在三部曲结束的时候做出了断。

Corey May毕业于哈佛大学英国文学系，随后与两名同学一道，在洛杉矶创办了制作公司，接单负责电影和游戏剧本写作。除了担任过两部小成本影片的制作人外，Corey的主要工作，是为蒙特利尔工作室撰写剧本，这包括“波斯王子”系列的大多数作品，以及“刺客信条”系列。

Corey很喜欢蒙特利尔工作室的“历史氛围”：“整个工作室中塞满了历史狂人，他们中有的家伙甚至可以道出路易十六私生子的具体数量和名字，因此在他们面前卖弄学识，这可不是件聪明的事。‘刺客信条’所选取的，都是彻底改变人类文明进程，并对今日世界格局产生深远影响的特定历史时期。首先掀开大幕的是十字军东征，这是个充满血腥暴力和宗教狂热的舞台，东西方文明的激烈碰撞，产生的影响一直持续到今天。至于文艺复兴，我真是爱死了那个时代，它只发生在亚平宁半岛上，主要是在佛罗伦萨和威尼斯，或许仅仅持续了30年，但对人类社会思想的推动，胜过以往任何时期。同时这也是一个阴谋和暴力横行、权力斗争白热化的时期，这是最适合续作的题材。”

Corey撰写的故事，基本上采用了《达·芬奇密码》那种架空笔法“解释”历史记载的模式，“一切都和我们所知的截然不同”，这句话贯穿了游戏剧本。在《刺客信条Ⅱ》中，Corey May的笔法更加大胆，他继续用刺客和圣殿骑士的善恶二分法，为文艺复兴时期著名的历史人物贴上全新标签（甚至连马基雅维利这样的政治家、思想家，也要扮演刺客领袖表演高台跳楼绝技），而且从历史、宗教一直扯到人类起源：原来上帝就是外星人，原来希腊神话中的众神统统都是外星人，原来亚当、夏娃是最先反抗外星人的人类祖先。原来外星人留下的伊甸园碎片，是推动人类文明发展的圣物，诸如埃及十灾、摩西劈开红海，全都是伊甸园碎片制造的幻觉；罗马教廷、纳粹、福特汽车公司、美国国家宇航局，全都是圣殿骑士组织的延续……

当年《达·芬奇密码》把历史事件和宗教记载戏说得有模有样，触怒了大量的信徒，丹·布朗甚至受到过死亡威胁——从“刺客信条”的剧情来看，似乎Corey May触怒的人应该更多一些——谁让这剧情实在是扯到没边了呢？

如果你看过《阿凡达》的幕后制作特辑，应该明白詹姆斯·卡梅隆对细节是如何孜孜以求

较真之世界背景

前传，还是平行宇宙？

游戏中的潘多拉充其量是一个平行宇宙，因为我们无法相信以詹姆斯·卡梅隆的严谨和育碧的细心，会在世界设定和故事剧情上犯这么多错。



■北京 kane

电影庞大的背景和曲折的剧情一般来说会给它的同名游戏无限发挥的空间，纵然不是对电影背景的发展和扩充，起码也会老老实实限制在同一框架内。《阿凡达》游戏版（前译“詹姆斯·卡梅隆的化身游戏版”，此处和电影官方译名统一）号称电影故事的前传，游戏试图描述在Jake Sully这个人类/纳威英雄来到潘多拉星之前，RDA和纳威人（Navi）在此的斗争。深入游戏后，你会发现其实落入了剧情的陷阱：这里可能是另外一个潘多拉，无论我们在这个世界干过什么，都不会影响到詹姆斯·卡梅隆的另外一个潘多拉，所以，欢迎来到平行世界！

背景的交集

在远离地球4.4光年的潘多拉星上有种特别的矿物“Unobtanium”，它的常温超导特性使它价值连城，所以吸引RDA不远万里来此拓荒。不过资源丰富的潘多拉星完全不适合人类生活，这里的空气对人类有毒，本土动植物又异常凶猛。这里的环境也造就了与人类不同的一群类人生物：10英尺高的蓝色“纳威人”。纳威人对人类拓荒者的到来非常不满，他们也不喜欢人类的机器在这个星球的土地上到处采掘。

由于潘多拉星球环境严酷，人类传统的宇航服、机甲都不足以保护矿工，于是科学家们转向了克隆技术：他们将人类和纳威人的DNA结合在一起，制造了一个克隆纳威人，这个克隆纳威人可以让人类的意识进驻其中，成为人类在这个星球上自由活动的“化身”。然而并不是任何人都可以操纵这个克隆人，只有DNA与克隆人身上的DNA配型相符的人才有能力，这个计划被称为“阿凡达”（好吧，其实就是“化身”，总算没叫“天神下凡”）。通过阿凡达计划，人类开始和土著的纳威人进行接触，







（左上、中图）电影中，纳威人骑马明明都是插了“USB”的，可在游戏中，这六足马的USB接口在哪儿……
（左下图）灵魂之源的所在地在电影中可是机密，在游戏里近乎长驱直入
（右上图）电影中的矿场还是很安全的，游戏里似乎没有一个安全的所在，Jake很害怕的雷兽，在游戏中不知道被玩家们猎杀了几千头
（右下图）Grace博士的台词和电影中完全是矛盾的

并且试图了解或控制他们。

前传故事

从游戏一开始透露的日期来看，游戏的故事发生在电影开始两年前。此时阿凡达计划的负责人是Harper博士，不过这家伙发扬了地球上绿色和平主义者的光荣传统，领着几个阿凡达科学家背叛了RDA，与纳威人为伍（可见，阿凡达背叛RDA，然后与RDA为敌是多么顺理成章）。于是，RDA更换了阿凡达计划的负责人，电影中的“女王”Grace博士闪亮登场了。有个细节需要注意：游戏开始时，在宇航飞机上和游戏主角搭讪的女博士就是Grace，她表明了不喜欢士兵来执行阿凡达计划的想法——在电影中她会说Jake Sully是她接触的第一个士兵阿凡达，可游戏中阿凡达不是已经满大街了吗？

游戏中的雇佣军和基地总指挥官是Falco上校，和电影中刚猛的Quaritch上校不同，这是个腹黑+野心家，他的计划是找到并用模拟器模拟纳威人的灵魂歌舞仪式，并以此控制灵魂之源（圣母），进而控制整个星球。就是他派出游戏中的主角为他完成这个计划。这个腹黑当然想将潘多拉的统治权据为己有，所以当主角找到灵魂之源的位置后，他就背叛了RDA，杀了制作模拟器的科学家，抢走了模拟器，想独自启动它。不过，模拟器是有缺陷的，错误的启动它会导致星球爆炸，于是主角又奉命去阻止Falco，在他启动模拟器前干掉他。在游戏的主线人类剧情中，模拟器由主角正确启动了，纳威人暂时失去了动物的援助。但这个模拟器不是最终完成版，仅能控制灵魂之源一段时间就会失效，这导致长期控制计划流产。

Falco背叛后，军事指挥权就交给了电影中的Quaritch上校，这位糙汉可没有Falco那么多小算盘，所以电影中这家伙只想直接炸毁灵魂之源。

这其实是平行宇宙吧

虽然主体剧情上可以看出游戏和电影的联系，但稍微注意一下游戏的细节就会发现，这游戏中的潘多拉很可能是平行宇宙？玩家首次进入潘多拉的时候，本地的生物对人类仇恨度就极高，连安装了电门、机枪塔的基地都不时受到野兽的群体冲击，更别说玩家的野外冒险了。纳威人部落也和人类有着无数正面冲突，哪个主线通关的玩家敢说自己没杀掉几十上百个纳威人，拆迁几个纳威人建筑？游戏最后，玩家更是不但深入了纳威人的精神家园——灵魂之源的所在地，还能安装模拟器让整个“潘多拉网络”瘫痪并且全身而退，这是电影中Jake都不一定做得到的。

我们知道在电影中，纳威部落对阿凡达和人类并没有极端仇恨，甚至还愿意在“圣母”的指引下，接受Jake这个阿凡达成为部落的一员。人类也对灵魂之源之类的高级货没有直观认识，推土机强拆一棵灵魂树那个随意，就连在“前传”中早已知道位置的灵魂之源，还需要Jake去做密探爆料。

虽然有着和电影无数相通的元素（背景、人物），但是无数细节又表现着两个世界的不同，那么真相就只有一个，就是游戏中的潘多拉其实是平行世界，因为我们无法相信以詹姆斯·卡梅隆的严格和育碧的细心，会在游戏世界设定上犯这么多错。P


游戏中人类已经在哈里路亚山中都有基地了，电影中的人类看来退化不少

较真之游戏表现

欢迎来到“地狱”

如果全球票房突破20亿美元的《阿凡达》电影是奇迹，那么面对这款同名改编游戏你会有很大的心理落差。欢迎来到潘多拉星，这里真的是“地狱”！

看得到我的脸吗？事实上，我是冲着你在开这辆越野车呢！

■北京 kane

还记得上款你玩过的电影改编的游戏吗？是“哈利·波特”系列？还是《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》？我们能从自己大脑中搜罗出的电影改编游戏，我是说成功的，就那么屈指可数的几个，可要知道这是个每年发行数几十款的庞大游戏类别啊！为什么我们会选择性失忆？那就是因为它们都实在太烂了！点开无论什么洋大人的游戏网站，你绝对无法在当月TOPTEN中看到任何一款电影改编游戏，当然，“被吐槽TOPTEN”里可能有。实际上，就连游戏开发商都没看好过这块市场，粗糙的玩家操控体验、用了几百遍的游戏引擎、脑残的任务设定，这一切都让圈钱的成本十分低廉。这一次，全球狂收20亿美元票房的《阿凡达》无疑是个很好的目标，可惜游戏哪怕有卡梅隆亲自站台呐喊，也逃不过“地狱”般的感受。

渣一般的操控

按着“Esc”跳过一切该死的过场动画（因为它们完全不能和电影相提并论，你甚至可以怀疑这游戏根本和电影毫无关系），玩家所控制的角色登陆潘多拉星。来自电影情节的代入感，远处指挥官头顶闪烁的惊叹号（类似《魔兽世界》的任务模式），走动的NPC和大型机甲，这一切让玩家感觉到了新意，实际上它看起来更像是《失落的星球》。别着急，这一切新鲜感马上就会被你迈出的第一步给毁灭。

跑出第一步，你就会发现设计上最大的败笔——渣到极点的操控方式，游戏虽然借鉴了同类游戏WASD键结合鼠标的控制模式，但可笑的是，鼠标控制的视角和键盘控制的方向不能及时同步，经常出现跑着跑着，屁股就到头前面去了的情况，于是你在这个本来就弄不清东南西北的外星球更加平衡混乱，撞个墙掉个沟那是常有的，一不小心还可能有生命危险（在之后的飞行模式中，会有无数攻略告诉你，不要动鼠标，因为那样你会摔死！）。

你看，这一切还是在和平时期，如果野外遭遇到敌人，那操控就更有得你受了。因为枪械的瞄准/射击利用鼠标，跑路兜圈子利用键盘，纳威人的身体延展性得到了发挥，什么背后

出枪、盲视扫射之类的高难度动作都会被你反复演绎，甚至有人开发出了绕树背后射击大法。好吧，至少人类还能仗着子弹多，用扫射来替代尴尬的瞄准，到了游戏的纳威人部分，这该死的操控就无解了。纳威人的弓箭不但箭矢稀缺，而且要蓄力发射，结果在电影中被重点描写的、重如长矛般的纳威弓箭，在游戏中只适合“开怪”，“嗖”地一箭射中敌人，然后只要抄起长矛上去拼命。我想设计组真的把他们当成暗夜精灵猎人对待，因为这猎人还真带了只宠（纳威人可以召唤一只猎狗）！

你能理解吗？已经2010年了，竟然还有动作游戏的操控这样无语……

没有难度的难度

游戏版的任务模式完成度很低。《魔兽世界》式的“！”是个表面现象，因为任务简介完全靠NPC的用嘴描述，任务列表中只有很简单的一个指令，地图上有时连任务标识都没有，莫非开发者希望非英语玩家和低龄玩家都依靠录音笔来完成任务？当然，其实你不用害怕听不懂任务，它们大多数都是“去，给我杀100只野兽”“去，给我去寻找XX”。你也不用害怕完不成任务，因为游戏的难度实在是太——弱——了！在传说中如地狱般的潘多拉星，玩家——一名雇佣兵，一开始就能单人杀光一片地图的野兽，更别提后来还能升级换装备了。我的意思是，如果你冲着电影一定要玩一下游戏，那么完全可以根据任务标识跑遍地图来完成任务，反正没人打得过你。

这么弱的难度一直没有改变的迹象，直到最后。在纳威人剧情里，最终大决战不过是完成一个收集任务，集齐N个万物之声送到灵魂之树后就能召唤圣母，然后圣母派出无数生物直接把人类都战趴下了（还真当哈里路亚山当海加尔了？），玩家只用看动画就能感受Happy End。

好吧，3D眼镜

虽然游戏现在在被全世界玩家吐槽，但我们还是要承认它的一些亮点的。首先，如果你有一台不错的显示器加显卡，同时有一副还凑合的3D眼镜，那么启动3D模式后的游戏画面不是“震撼”两个字就能形容的。

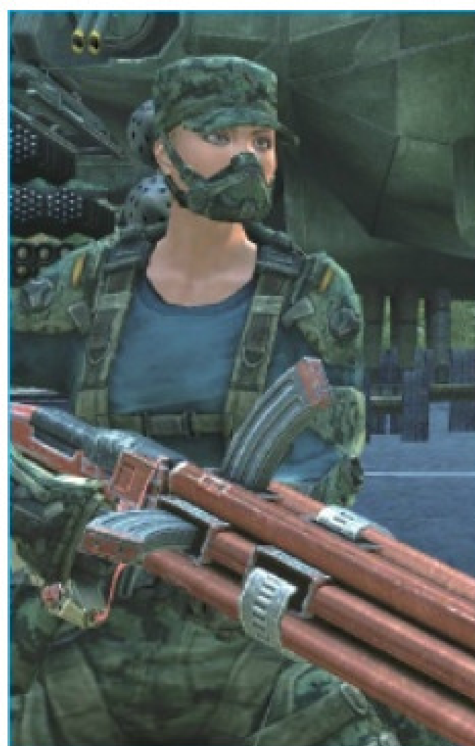
然而，更需要着墨的是游戏的征服模式。在游戏的传送装置上，玩家可以操纵全星球的人类资源（注意，无论你制造什么，花的都是你账户里的钱），然后生产兵力去占领潘多拉星的每一块区域，随着新区域的占领，玩家本身的能力和经验也会得到提升。这款迷你策略游戏也许是玩家通关后，唯一有记忆且愿意重新玩的，因为相较于弱到无法形容的主线任务，征服潘多拉全境还是有点难度和一定策略性的。当然我相信，很多玩家可能根本没有发现征服模式，就结束游戏了。

《詹姆斯·卡梅隆的阿凡达游戏版》，不明真相的群众都会为了这个名字激动一番；玩过之后会更加激动……卡梅隆大爷你赚钱赚到手抽筋，还掺和游戏干嘛呢！P















（上图）开直升机最怕的其实是撞树，纳威人的坐骑手感稍微好一点
（中图）游戏中的部落看起来更像是兽人主城奥格瑞玛，而NPC的外型……我该怎么形容它！！
（下图）画面相比宣传阶段已经缩过一次水，但在3D眼镜配合下效果还不错

就像卡梅隆请来语言学家创造纳威语一样，道具部门为《阿凡达》创意的各种科技也真实可用

较真之机甲设定

《阿凡达》的大科技

已经有无数人、无数的媒体描述过潘多拉星的神奇。而除开神奇的潘多拉星，我们把视线转向这部电影的方方面面，仍然可以看到卡梅隆的伟大。



卡梅隆是个机械宅，这一点是绝对的。《阿凡达》机械部分的特点在于，它不是美国式的粗糙或漫不经心，而是拥有日本人特有的那种绝对偏执，对每个细节都尽善尽美去追求

■湖北 Tiberium

从IMAX厅里出来，我不得不说《阿凡达》是一部在所有细节上接近完美的电影。那些塑造了一整个星球的生物生态什么的我知道都被人讲烂掉了，我得说卡梅隆在这点上接近偏执。但是我要说的不是星球生态，而是另一方面，这部电影——当然也是游戏里的人类机械。

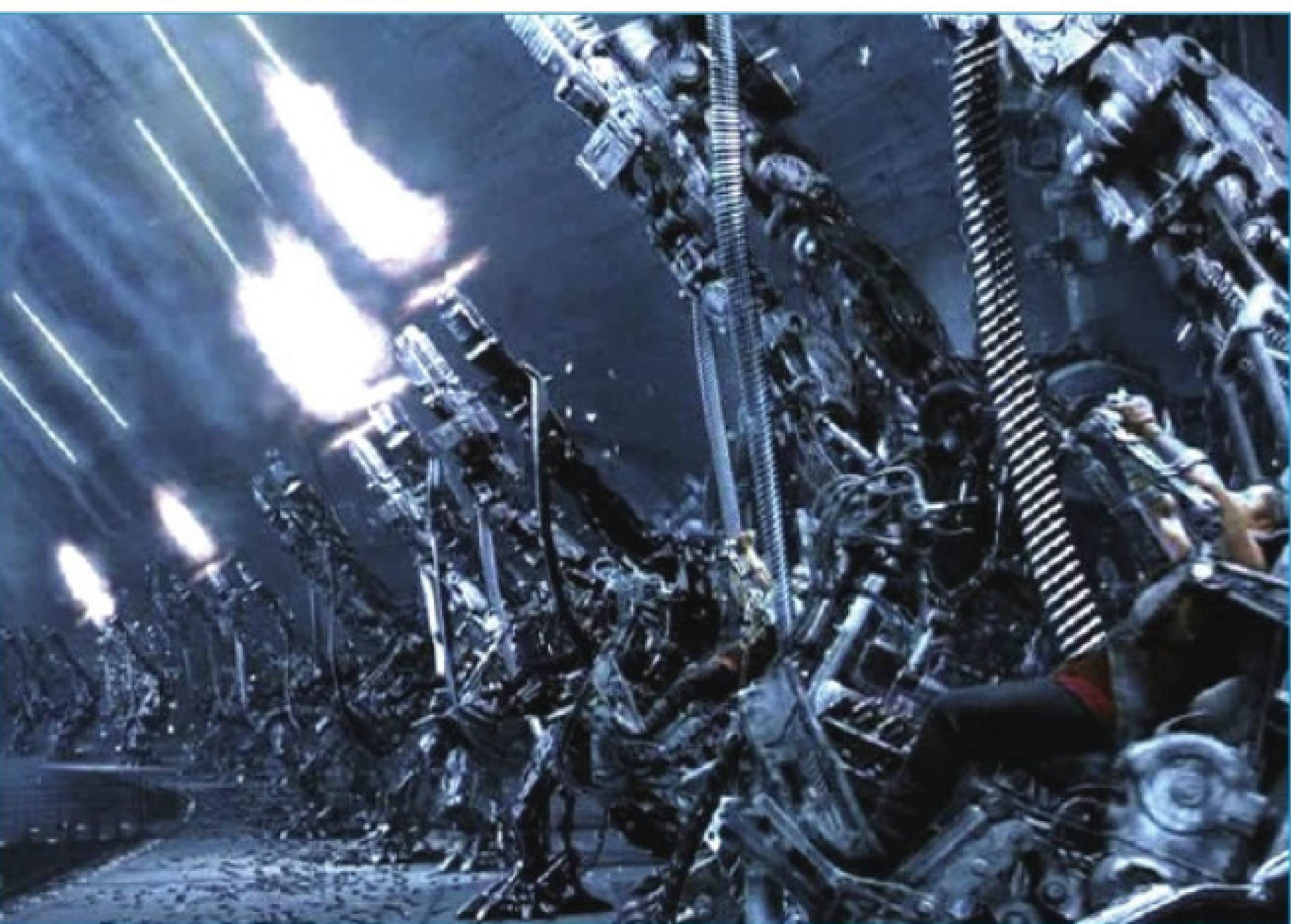
美国式粗糙

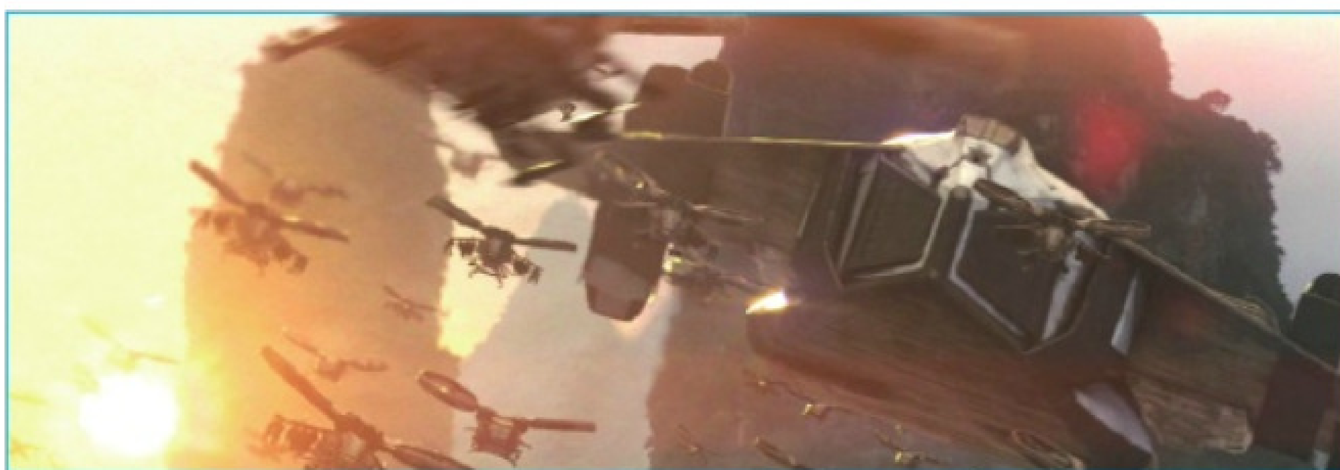
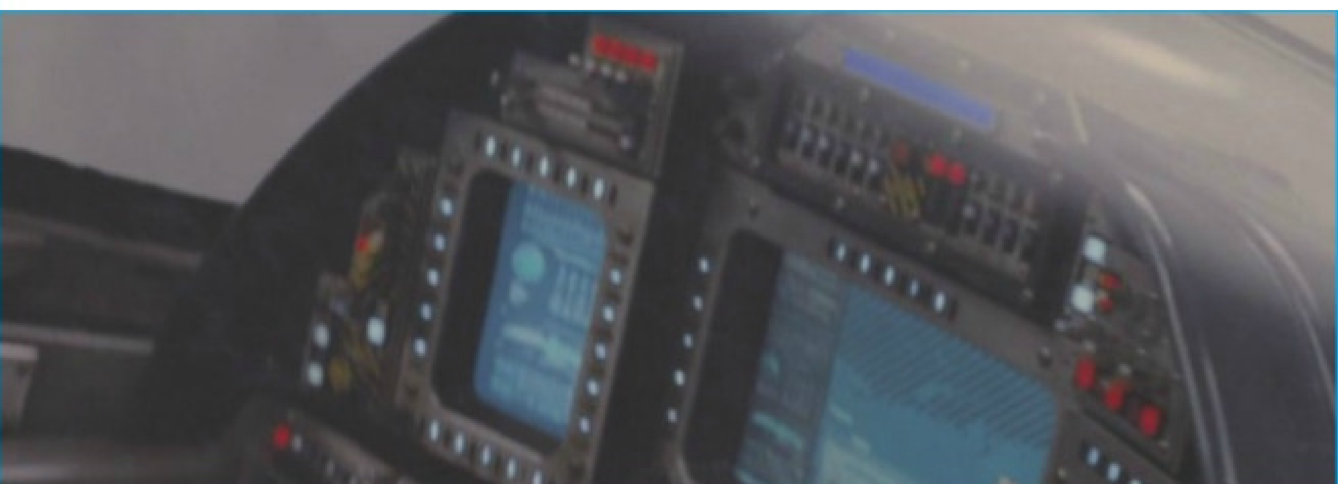
卡梅隆是个机械宅，这一点是绝对的。《阿凡达》机械部分的特点在于，它不是美国式的粗糙或漫不经心，而是拥有日本人特有的那种绝对偏执，对每个细节都尽善尽美去追求（后面慢慢解释）。

美国人对细节上的追求其实是有渊源的，这种追求说实话，不存在于一般意义上的科幻片中，只存在于现实题材的影片里，尤其是战争片。你只要看看几乎没有什么硬伤的，考证了大量历史照片的《拯救大兵瑞恩》（数得出来的几个硬伤有的只是限于现实条件，比如当年拍电影时就已经找不到能动的交错负重轮的虎式坦克）就明白了。同样，《黑鹰坠落》号称几乎可以当纪录片对待。虽然本片在史实上还是有大量问题，但对装备和战术的考证几乎没有错误，毕竟摄制组3个月的军训也不是盖的。

而在科幻片里，“美帝”对机械设定这种玩意，一向是粗略而草率。这里同样要举两个例子：《黑客帝国》和《绝密飞行》。前者的机械设定基本上是空对空，空对空本身并不成为问题，毕竟看片子的人也不太在乎机械设定如何。但研究一下电影第二部出现的那个APU重型机甲就会发现，这个机甲纯粹是风格化设定，基本上没有考虑合理性。两个操纵杆同时控制手和脚，片子里给出的所有细节都没有解释这点是如何实现的——没关系，所有人也不会去研究这是如何实现的。

至于《绝密飞行》，那更是一个“餐具”：虽然从诺斯罗普·格鲁曼（Northrop Grumman，美国主要的航空航天飞行器制造厂商之一）那里原样抄来了“折刀”方案，有人战斗机和无人战斗机的外形设计应该说还是相当过得去。但驾驶舱的设计只能用“一塌糊涂”来形容。设计者几乎完全没有考虑驾驶员的实用感受，也没有参考过现有战斗机驾驶舱的设计。这就是典型美国人的机械设计风格：






（上左图）《黑客帝国》里的APU机甲。很有特色，同时也很离谱
（上右图）太空站和穿梭机的设计异常写实。从另一个角度看穿梭机，可以看到整体矢量发动机
（中左图）《绝密飞行》里的座舱设计，完全经不起考证；《阿凡达》直升机上的下视显示器，非常写实
（中右图）这就是双涵道升力风扇直升机。要注意的是，涵道前的那个尖角小翼是有讲究的！
（下图）右边的是有四涵道升力风扇的炮艇机，《光环战争》（Halo Wars）里有个非常类似的设计……

大体尚可，细节欠奉。

“化身”大不同

《阿凡达》不是这样。看过任何一部日本写实机械动画的设定集的人都知道，管线怎么走，起落架是什么样子，舱盖怎么收起来，座舱显示如何如何……全部都有考据。就拿我所爱的《战斗妖精雪风》（Sentou Yousei Yukikaze）来讲，这部动画完全可以逐帧研究，第三话那个在空母上降落的桥段，短短几十秒可以反复研究，几乎一切皆有来历。

扯远了。从《阿凡达》一开场就可以看到这种对细节的不懈追求。比如太空站里的失重台；比如那个空间穿梭机的驾驶舱，驾驶员将面前的那面大屏幕上的信息用手拨开——卡梅隆连未来的人机交互界面都想到了（虽然严格意义上不是他设计的，无数之前的科幻片和技术演示可作镜鉴）！我们还可以看到穿梭机从那台大号挖掘机旁掠过……等等，那不是克虏伯的Bagger 288么！这可是多铆蒸刚党的圣物，世界上最大的挖掘机啊！虽然这是个“阿凡达”版的，我们也可以认出！还有那台巨型推土机，姑且不论合理性，但弄出如此大的机械已然是典型日式机械宅的巨型机械迷恋了！

在穿梭机降落之前，我们就看到了《阿凡达》的直升机，双涵道升力风扇，这种空想设计之源远流长完全可以另写一篇文章来介绍。不过在后来我们甚至看到了这架直升机的涵道升力风扇两副桨叶对转起飞的场景，这可是典型的日式写实机械动画的炫技场面！

喜闻乐见的AMP

我们还看到了巨大的AMP机甲。我不是人形党，但看完电影，我不得不承认设置这个元素时幕后人员经过了深思熟虑。几乎可以肯定，AMP一开始绝不是武装机器人，而是辅助工业机械。这个定位应该是卡梅隆精心考虑的结果，也只有这种解释才完满而合理。拥有全身动作捕捉，还有机器的拳头和手指——作为武器而言是没有任何必要的。这种机械最初必然是当作泛用辅助工业机械进行设计，才会有这样的通用结构。作为矿业公司的雇佣军，没有标准军用装备而使用改造设备是非常自然的。

其实我要提醒大家的是卡梅隆对驾驶舱的描绘——一个半抬头显示器，还有套在手指上的动作捕捉设



（上图）机甲手里的武器明显是用机炮吊舱改造的，增加的握持机构和供弹系统
（中左图）仔细研究一下这个Videolog的界面，可以看出在这么简单的细节上卡梅隆的追求达到了一种多么狂热的地步
（中右图）UI的设计，颇有微软2015技术演示的神韵；半平视显示器的设计颇多玩味之处
（下左图）《少数派报告》里的手部动作操作系统
（下右图）卡梅隆在影片拍摄中使用了一种新型虚拟摄影机，这种摄影机是蓝幕前拍摄与虚拟影像的完美结合。蓝幕前动作捕捉的数据可以实时处理后显示在已经设计好的虚拟背景里，卡梅隆手持这架摄影机可以看到这个场景最终完成版的效果，而不用像以往那样凭感觉判断蓝幕前的表演是否合格















备，上校甚至抖了下手将发动机打开——这是绝大多数美式科幻片从不会注意的细节，与《黑客帝国》里的APU对比鲜明——在AMP握枪时，其操作者还真就是握枪姿势，这细致描绘的程度真不是一个等级上的。

UI设计

电影里的所有驾驶舱或显示设备都拥有异常统一而特色鲜明的设计，拥有可以深究的细节。机场调度室里那个可以360度旋转的调度台，旋转过来后弧形屏幕的显示就跟着变化；实验室里研究人员将资料和图片用手轻轻一划就从显示器转移到了手持显示板上——日式动画里倒是有这个玩意：《超时空要塞边境》（Macross Frontier）里出现了通过“投掷”传递数据的手机，甚至还有微软的Surface，河森正治真是非常与时俱进——你是不是想到了微软或苹果的技术演示？

影片开始以及最后总攻前出现的那个大厅，窗户的装甲折板放下来后，便打开投影机在隔板上投出影像开始任务简报，《雪风》里有个非常类似的场景。甚至有一点相当值得注意：电影里所有显示屏都是透明的，UI是白色底色，图形是淡蓝和淡黄。这是符合人类视觉原则的，适合长时间观看而不疲劳（和微软2015技术演示的UI的配色几乎一模一样）。以往科幻片为了追求“酷”，往往选择深色背景（如深蓝、黑色）和泛着荧光的蓝色或红色线条，我说，你看久了眼睛为什么还没有瞎掉？

实际上，好莱坞上一次在UI上表现出风度的电影是《少数派报告》，而机械设计则是《我，机器人》。《阿凡达》显然是集大成者。卡梅隆用他特有的对一切细节的偏执（以及技术宅的态度）将电影在各方面都推到了几乎完美的地步。

已经有无数人、无数的媒体描述过潘多拉星的神奇。而除开神奇的潘多拉星，我们把视线转向这部电影的方方面面，仍然可以看到卡梅隆的伟大。P

【游戏MOD系列·之二】

编者按： 2010年1月中，本栏目刊发了一篇关于“三国志·曹操传”MOD的文章，收到了不少读者的热情反馈，来信希望能够多登载一些关于游戏MOD实例操作的内容。为此我们在这期将介绍另一个同样有成熟作品的游戏MOD——“金庸群侠传”MOD，希望大家喜欢，更希望有兴趣有能力的读者，可以尝试借助这方面的成熟资源与经验，实现自己制作游戏的美好心愿。另外在将来的栏目中，我们还会不定期刊发这方面的内容，敬请期待。



打造自己的“十四天书”

——“金庸群侠传”MOD制作

■北京 Outskirts

序章 “金庸群侠传”MOD简史

飞雪连天射白鹿 笑书神侠倚碧鸳”，这是金庸先生除《越女剑》外，其余14部武侠小说的书名各取首字、串联起来的对联。自从创作刊行后，这些小说早已成为华文世界中的经典，每一个爱好武侠之道的中国人，几乎都不会错过。不过在1996年智冠公司出品的DOS游戏“金庸群侠传”中，却虚拟了一个整合型的金庸世界，将14本武侠小说中的主要人物悉数加入，而14本小说也各自幻变为一个重要道具：天书；作为从现代世界“不小心”坠入该世界的“小虾米”，你的目标就是经历书中的各种主要情节，以或正或邪的方式收集全14本天书，如此才可返回现代世界。

笔者有幸在当年第一时间接触到该游戏，并深为之吸引，数度通关。从现在的眼光来看，该游戏创新性颇多，其中的主要设计包括：**1.RPG与战棋类的集合**。虽说战棋类游戏也有剧情，但却较为直线单一，而本作品却却提供了类似中国实际地形的大地图，主角可在大地图上自由行走触发剧情，剧情非常灵活，十四天书各条线路基本互不干扰，可分别进行，因此在RPG方面更有建树；**2.三种模式的组合：大地图＋场景＋战斗**。其中剧情基本在场景中发展进行，战斗采用战棋式，不过战场上基本无剧情；**3.队伍培养系统**。要通关本游戏，必须将书中的部分主角招入自己的队伍，并且可任意组合队友，不过游戏并没有限制某主角只能修炼原书中的武功，而是只要满足条件，就能任意装备秘籍进行修炼，由于每人可修炼武功多达10种，因此也形成了千变万化的修炼养成方式。



原版“金庸群侠传”的起始画面



灵活的队友培养



大地图行走模式



场景剧情模式



战斗模式

1.前MOD阶段：修改器

由上可见，除了丰富的小说背景之外，本游戏最大的特色在于“灵活性”，这是游戏性中的关键因素，也是未来对该游戏进行MOD的重要基础。不过在游戏发行后的前几年，玩家自然不可能直接就去MOD，面针对游戏进行修改则是非常自然的想法。金钱、经验值等都可用FPE等工具按常法修改，但对于这款游戏，玩家们更大的期望是修改队友，例如修改一些设计上较弱的队友，或是将原本不可能加入队伍的NPC，也安插到自己的阵营中（如张三丰之流）。这种修改方式显然不可从简单的数据变动上来入手，而必须深入理解软件的数据组织方式，以及剧情发展的逻辑。作为一个不可能提供源码的游戏而言，要达成这种目的，就只能用DEBUG等工具进行反编译，再逐条汇编语句进行理解。不过该任务虽难，但最后还是诞生了各种专用修改器，可成功完成上述修改。

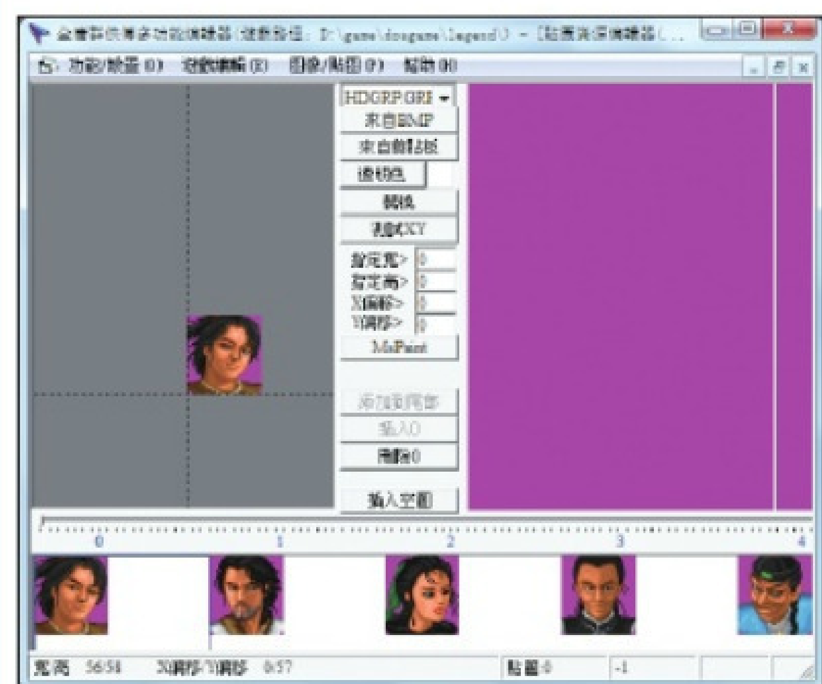


运行在Windows下的“小人得志”金庸群侠传修改器

2.MOD初始阶段：修改档



网友“令狐心情”所修改的“剑气碧烟横”修改档，在主角家中就可查看道德指数


潮流修改器的使用界面

修改器在数据研究方面，为游戏的MOD打下了坚实的基础。不过第一款有MOD性质的作品，则要到2003年才出现。该MOD是以游戏存档的方式出现的，这是因为**金庸群侠传的所有游戏属性数字及剧情调用都保存在存档文件中**，因此一个修改档就可以是一个新的开始。目前公认的金庸群侠传MOD始祖“剑气碧烟横”就是一款修改档，其中新加入及修改了许多武功秘籍、道具和人物，例如打到的天书道具可以装备获得属性加成，武功的威力及附加效果也得到了加强，更重要的是还对剧情进行了一些改动，例如可在家中查看道德和声望指数、进入最后关卡等，已具备初步的MOD性质。之后还出现了诸多其它修改档，MOD化的程度也越来越深。例如玩家KG制作的“倚天长剑飞寒芒”，除了修改人物属性、道具以及剧情调用外，还第一次修改了场景、头像，以及新人物。其它作品如“问情篇”、“威力加强版”、“小猪闯江湖”、“PPT台湾版”等也颇有人气。其中“PPT版”由我国台湾省玩家leo32145根据“威力加强版”进一步修改，最后成品内容全面、剧情丰富，平衡设定亦相对合理，尽管其对白稍显粗俗，但就MOD上的创新而言则有所突破，不仅在台湾省引起了不少关注，大陆的玩家亦对其进行了粗语清洗，发布了质量更好的改良版。

而随着修改档的发展，以制作修改档为目标的工具也开始出现。对MOD发展起关键作用的两个修改器：潮流修改器和FishEdit此时均已出现，它们不仅可对存档进行修改，而且还能替换游戏中的图片。不过，前者在发展中因各种原因未得继续，而FishEdit则一直发展、更新，后期原作者“游泳的鱼”在决定退出开发时，将该程序的源代码完全公布，令其他有实力的修改者可进一步完善，而目前，它的最新版本也正是目前金庸群侠传MOD的主要工具，后文将详细介绍其使用方法。

3.MOD成熟阶段：成品与复刻

随着修改者们对游戏数据及引擎的不断破解，以及修改工具的不断进步，最后终于出现一批不肯再停留于修改档，而是对剧情、画面、音乐等进行全面定制的成熟作品。其中由“小猪闯江湖”制作者“小小猪”所发布的第二个MOD作品“苍龙逐日”是当时最受欢迎的作品之一，该作品几乎重制了全部剧情、人物、武功和物品，此外除医术之外的每种秘笈都可练出武功，如何完美修炼人物一度成为当时最热门的话题之一。而另一款作品“菠萝三国”则完全跳出了金庸小说的范围，以金庸群侠传的引擎制作三国题材的游戏，同时在制作中放弃了多主线方式，改用单主线，这种制作方式对修改者们亦是一个相当有益的启发。其它作品如“笑梦游记”、“再战江湖”等，成熟度亦非常高，得到了不少玩家的喜爱。



金庸群侠传原版Window复刻（Pascal版）



“苍龙逐日”Windows复刻版



“菠萝三国”升级版“再战菠萝”

与此同时，Windows复刻版的出现，将金庸群侠传的MOD进程推向了新的发展阶段。众所周知，金庸群侠传原是一款DOS游戏，不过该游戏的兼容生命力很顽强，即使到了WinXP平台，仍可直接运行；不过在Windows平台下玩一款全屏DOS游戏，无论是画面、音乐，还是操作，均不能让人满意。因此这大大钳制了作品的普及度，毕竟一款游戏的内涵再深，若是门槛丑陋总会让新人避退不入。针对这样的情况，一批在编程方面的顶尖修改者，开始了平台的移植工作。在艰苦的摸索与分析之后（别忘了并没有拿到原游戏的代码），Windows复刻版的引擎终于问世。新的游戏界面不仅更精致，而且支持鼠标操作，亦可直接使用MP3音乐（但有BUG，参见后文）。不少成熟作品都借用新引擎发布了自己的复刻版，作品的接受度大幅提高，而且很关键的是，在新系统Vista和Windows 7平台下，这些复刻版均可正常运行，实际上大大拓展了该MOD系列的生命力。



争议较多的MOD作品“金书群芳谱”



单主线MOD作品“金庸水浒传”


在“金庸群侠传”上玩“俄罗斯方块”

不少MOD作品亦开始在复刻版引擎与相关工具下进行制作。例如“慕容玄恭”所制作的“金书群芳谱”（以小说女性角色为主，受到欢迎的同时亦饱受批评），“小小猪”领衔所制作的第三款MOD作品“金庸水浒传”（并非水浒故事，而是人物暗合108将称号），在制作上均有新的突破。此时修改者们对游戏的研究已相当深入，例如有玩家甚至利用该游戏的引擎，在游戏界面上加入了泡泡龙以及俄罗斯方块等内容（只要触发情节就可玩小游戏），很是有趣。

一、MOD准备工作

在进行修改之前，最需要准备的两样东西就是：游戏原作与修改工具。

通过以上的阅读，可看到目前金庸群侠传的修改水平已经达到一定的成熟度。但也考虑的一个问题是：你应当在1996年原DOS作品上修改，还是要面向直到2009年初才步入成熟阶段的复刻版？前者修改工具成熟，经验教程帖都很丰富，而后者除了工具正在完善中，更令新学者感到为难的是：Windows复刻版其实有多个版本，到底应当如何选择呢？

笔者的建议是：新学者应当全面从Windows复刻版开始，这样制作出的成品受众面更广，另外，在Vista与Windows 7系统下，不需要用DosBox或虚拟机来进行游戏测试，修改起来更为方便。虽然目前所能获取的工具，对Windows复刻版的修改程度，尚比不上DOS原版，但二者的区别也只是在相对艰深的游戏引擎方面。因此，作为一个新手，可以说目前Windows复刻版所能使用的工具已经足够；如果未来你对游戏引擎也产生了修改欲望，除了期待更好的工具出现之外，你也可尝试自行编辑复刻版的脚本，毕竟这一切都是以源码公开的方式进行。

因此，本文以下内容将全部针对复刻版。

1.游戏原作

本文所使用的游戏原作是由网友weyl于2009年1月发布的《金庸群侠传》复刻版，该脚本又称Pascal版，因作者所使用的移植开发平台是Pascal语言。不过，为了达到游戏修改的开放性，作者在程序中支持了Lua语法的脚本。也就是说，在更高的层次上，如果你想修改游戏引擎，既可用Lua语法在weyl程序的范围内进行修改，也有可能直接用Pascal重新修改、编译程序。当然，对于新学者，这些都很遥远，我们的当务之急是快速了解这款复刻版的文件组成，详情请参看下页给出的列表。

下载参考

weyl复刻版“金庸群侠传”：
http://www.txdx.net/downpage.php?a=v&fid=39&type=1



小提示： weyl的Windows复刻版有较明显的音乐BUG，如果你在玩游戏时出现进入某个场景时游戏崩溃的情形，暂时的解决方案是将“Music”目录下的所有MP3文件删除或移走。不过在一些复刻版MOD成品中，并无此问题，因此有兴趣的读者，可自行研究或在论坛上向其它网友寻求答案。

2.修改工具

对于Windows复刻版，目前的首选工具是由网友黄顺坤所开发的sFishEdit。如前所述，FishEdit是DOS版下的王牌MOD工具，但原作者“游泳的鱼”最后决定退出开发，而将该程序的源代码完全公开。sFishEdit则在其基础上进一步开发，目前已成为一款可对

weyl复刻版“金庸群侠传”MOD相关文件/文件夹一览

类别	文件/文件夹	作用
贴图	fight\	以人物划分的各种战斗动作贴图
	resource\eft.*	各种武功的动画贴图
	resource\hdgrp.*	所有人物的头像贴图
	resource\mmap.*	所有在大地图模式（Main-MAP）下会使用的贴图
	resource\smap.*	所有在场景模式（Scene-MAP）下会使用的贴图
	resource\wmap.*	所有在战斗模式（War-MAP）下会使用的贴图
地图构成	resource*.002	大地图模式下各种贴图的组成结构（是对mmap.*中资源的引用）
	resource\sdx、smp	场景模式下的地图结构（是对smap.*中资源的引用）
	resource\wdx、wmp、warfld.*	战斗模式下的地图结构（是对smap.*中资源的引用）
数据存档	save\Ranger.*	新建游戏所使用的数据文件
	save\(R、S、D)(1～6).*	第一到第六进度存档所使用的数据文件（第六进度为自动存档）
剧本	resource\talk.*	所有的人物对话
	resource\kdef.*	所有的事件剧本
其它	list\	游戏中的一些数据列表，如武功武器配合、升级所用经验等，另外还有游戏开头和结尾的字幕
	music\	存放MP3格式的背景音乐。但该复刻版音乐部分稍有BUG。
	sound\	音效文件，WAV格式
	resource\open.png	游戏开头画面

游戏的贴图、地图、存档数据以及剧本等进行全面修改的工具。可以说该利器在手，基本就可完成全部的MOD工作，不过在具体实践时，配合其它工具，将起到事半功倍的效果，这些配合工具将在后文提到时再一一介绍。不过由于sFishEdit的目标是针对绝大多数版本的MOD作品，因此要让其正常作用于Windows复刻版，一定要正确配置。

下载参考

sFishEdit：http://www.txdx.net/thread-437048-1-1.html



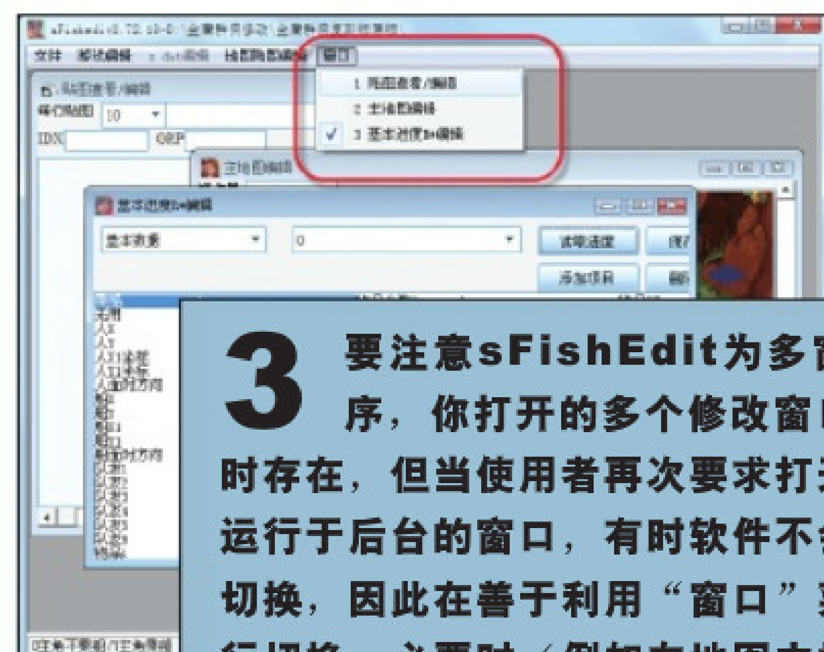
小提示：下载时应同时下载附件中的“SFE0.72.19.rar”以及补丁“SFE0.72.19sp5.rar”，将二者解压至同一文件夹下，再将前者所解出的EXE文件删除。



1 初次运行sFishEdit时，一定要选择好正确的配置。在简体中文系统上修改Windows复刻版，必须将“Language”设为“Simplified”，将“Style”设为“Kys(weyl)”，“Head_Type”则应选择“GRP”。这3个数据只要选错一个，就会导致后续操作失败。如果你首次运行没有注意到这一点而错选，请在之后的运行过程中，点击菜单“文件→”调出本对话框，更改回来。

2 点击“Next”之后，软件会要求你指定游戏原作的路径。这里只要定位到游戏的总目录即可。





3 要注意sFishEdit为多窗口程序，你打开的多个修改窗口会同时存在，但当使用者再次要求打开某个运行于后台的窗口，有时软件不会自动切换，因此在善于利用“窗口”菜单进行切换，必要时（例如向地图中拖拽贴图），还应对多个窗口进行堆叠排列。

3.交流与求解

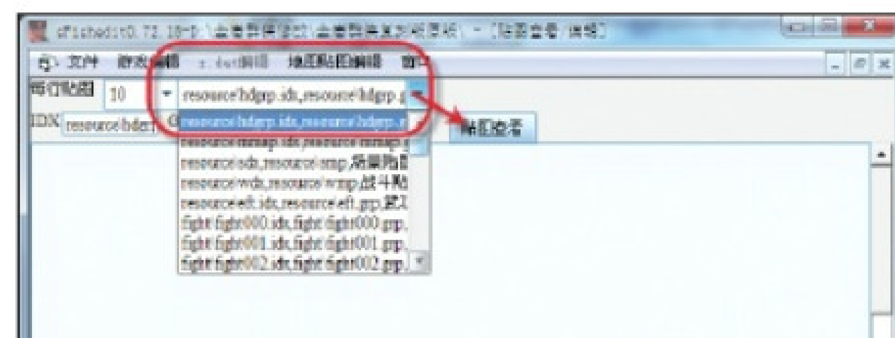
游戏MOD并不是简单动动鼠标就能完成的任务，它同时需要智力、耐心和经验，碰到问题时固然应当自己先研究一番，但若有一个爱好者的群体可进行交流、可提供更多的经验心得，那一定不要错过。“金庸群侠传”MOD的爱好者聚居社区，十数年间历经变化，现在研究者最为集中是“铁血丹心”论坛（http://www.txdx.net/）。该论坛的创建者即为前面提到曾发布了3款MOD作品的“小小猪”，同时，其它多个MOD作品亦在此论坛发布。无论是经验教程，还是讨论气氛，均是该系列MOD爱好者不可不去的宝地。本文提到的工具下载，也均出自该论坛，不过因以论坛形式提供下载，部分附件下载会要求注册，同时下载时还要扣除一定的论坛货币（可通过发贴、回复等赚取）。

二、贴图修改

贴图修改是作为一个MOD爱好者最基本的功力。简单的图片替换相信大家都会做，不过在MOD中，要注意的就是要改什么地方。金庸群侠传作为一款DOS游戏，由于受DOS内存大小的限制，部分贴图会有特殊的设计，而Windows复刻版并没有在这方面改进；此外，本游戏的地图是分层设计的，在修改时要注意一点操作上的小技巧。

1.头像修改

首先我们先来看一个最简单的修改实例：替换头像。以此来熟悉一下sFishEdit的操作。



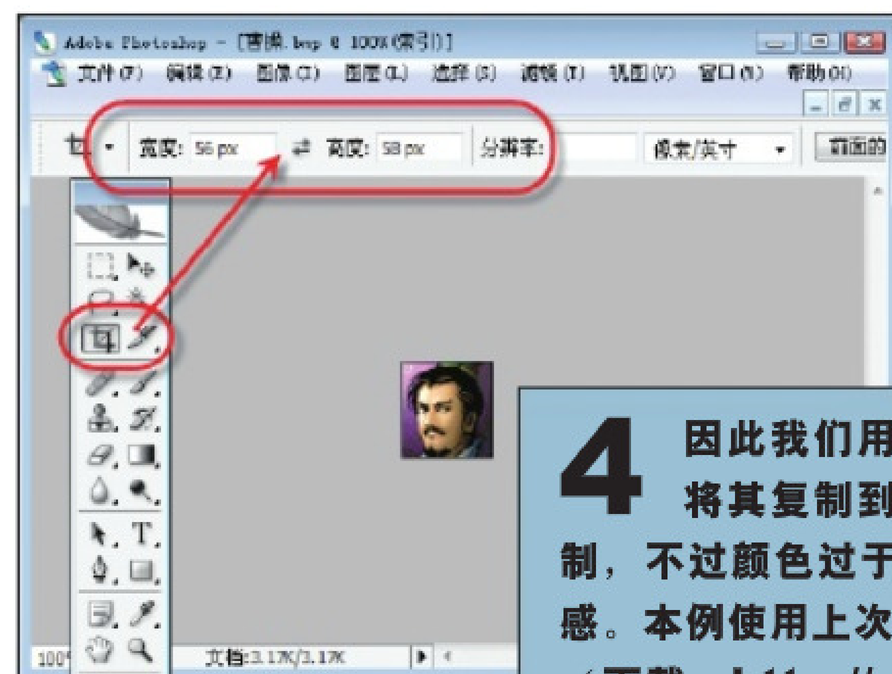
1 打开sFishEdit，选择菜单“地图贴图编辑→贴图编辑”。软件会跳出一个内容基本空白的窗口，此时在右上侧的下拉框中选择贴图文件。由前面的列表我们看到头像文件存储在“resource\hdgrp.*”文件中，因此在下拉框中选择此项，并点击“贴图查看”。



2 此时软件将打开所有的头像贴图。我们决定对主角的头像进行修改，右击其选择“编辑贴图”。



3 这时所打开的编辑器会出现头像的长宽参数（56×58像素），并且有与剪贴板进行双向复制的按钮。



4 因此我们用任意编辑器剪裁一张长宽合适的图片，并将其复制到剪贴板中。软件对图片的色素没有什么限制，不过颜色过于鲜艳的照片在进入游戏后会有压缩的失真感。本例使用上次“三国志·曹操传”中介绍的RPGViewer（下载：http://www.xycq.net/forum/viewthread.php?tid=37531），从曹操传中提取了曹操的头像，再到Photoshop中用裁剪工具修整。



5 回到步骤3的窗口中，点击“从剪贴板复制”再“保存修改”，回到头像贴图列表。注意这时文件还未写入，需要右击图像选择“保存贴图”，才可完成文件写入。



6 此时执行游戏，查看状态，或是在场景中对话、战斗，发现主人公的头像均已改变。



小提示1： 若是发现游戏中头像的位置有所偏移，则需在步骤3的窗口中修改该贴图的偏移值。一般来说将图片偏移点设在“0，57”是最合适的位置。

小提示2： 若要制作背景透明的头像，请编辑出一张底色单一的头像，再到步骤3的窗口中点击该颜色，设置其为透明色。

小提示3： 若要修改道具图片，方法同理，但要注意在大地图、战斗、场景等3种模式下，该道具都可能出现，因此需同时修改3个贴图文件，具体文件请对照前面的文件列表。

2.主地图修改

大地图的修改要比头像复杂得多，原因在于该游戏的地图是分层的。首先是地表，之后是地表上的砂砾、沙漠、道路等物件，再者是其上的建筑，最后还需对建筑的可通过性进行定义。因此在修改时，要分清自己想操作的是那一层，再开始动手。

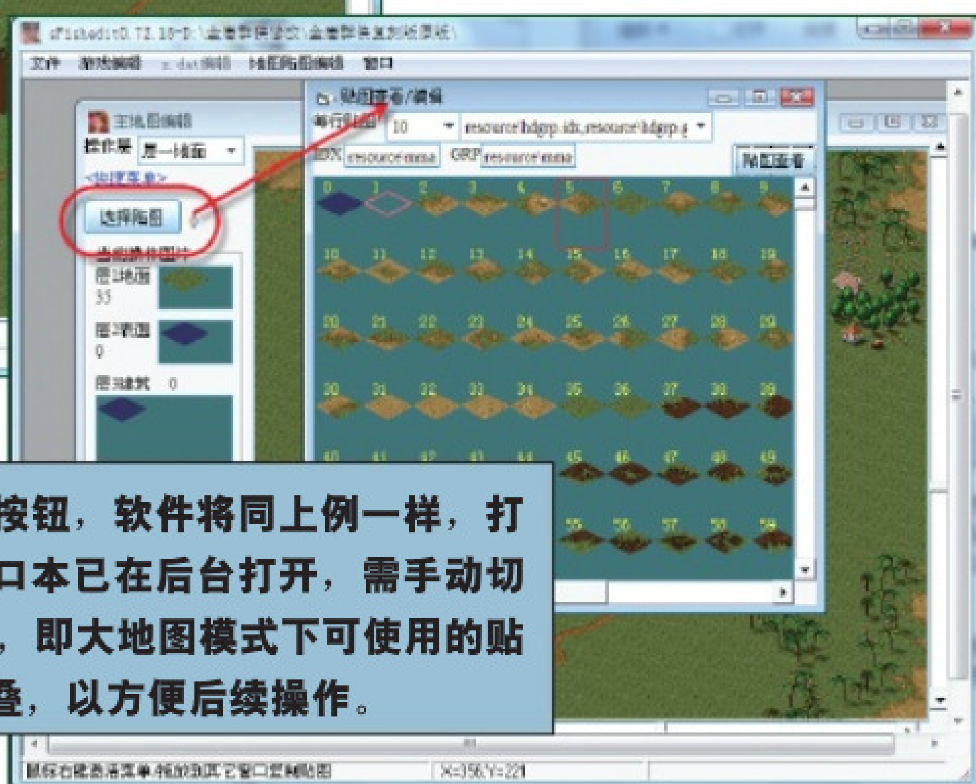


1 首先在sFishEdit中点击菜单“地图贴图编辑→主地图编辑”，软件将自动打开当前的大地图。注意在本质上，并不存在一个全地图的图像文件，大地图实际是一个索引文件，指明在某某处要显示某贴图。因此我们要修改该地图，实际也是要修改指定地方的地形贴图。本例我们希望从主角家出来的时候就能碰上一个小湖泊，因此先点击“操作层”后的下拉菜单，选择第一层“层一地面”。

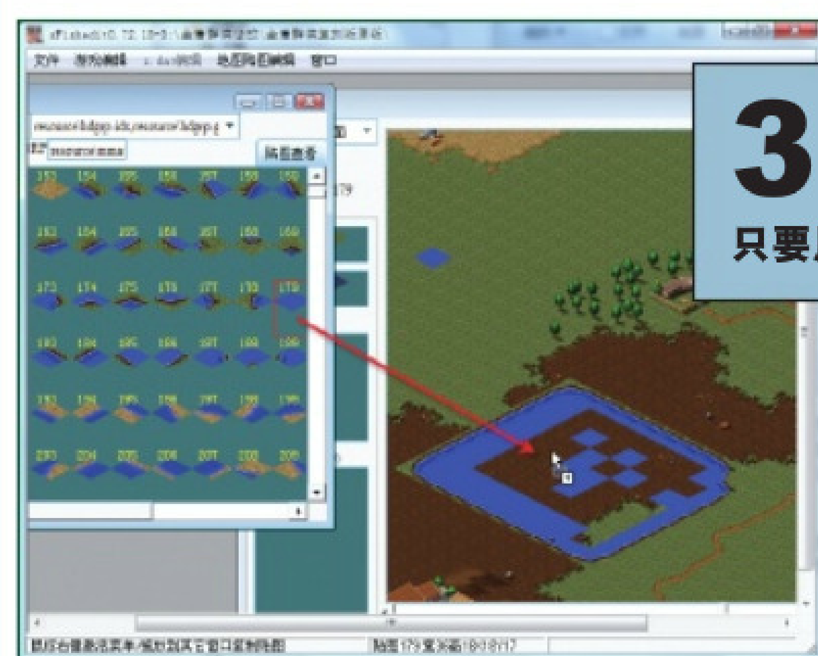


小提示1： 要编辑道路、砂石等，不要在“层一地面”上编辑，一定要到“层二表面”上操作，这样才能出来路下还有地表的图像效果。

小提示2： 如果连续多个块状要填为相同地形，你可在“快捷菜单”中选择“操作模式→块操作模式”，这样就可成块对地形进行复制，很是方便。不过在操作完之后，别忘了改回“正常模式”，否则你会发现不能正常右击设置地形。



2 之后点击“选择贴图”按钮，软件将同上例一样，打开查看窗口（如果该窗口本已在后台打开，需手动切换），并自动定位到mmap.*，即大地图模式下可使用的贴图。此时建议将多窗口设为堆叠，以方便后续操作。



3 从贴图窗口中找到合适的贴图，将其拖拽到大地图界面中，之后要将某处设为该贴图，只要用鼠标在对应处右击即可。



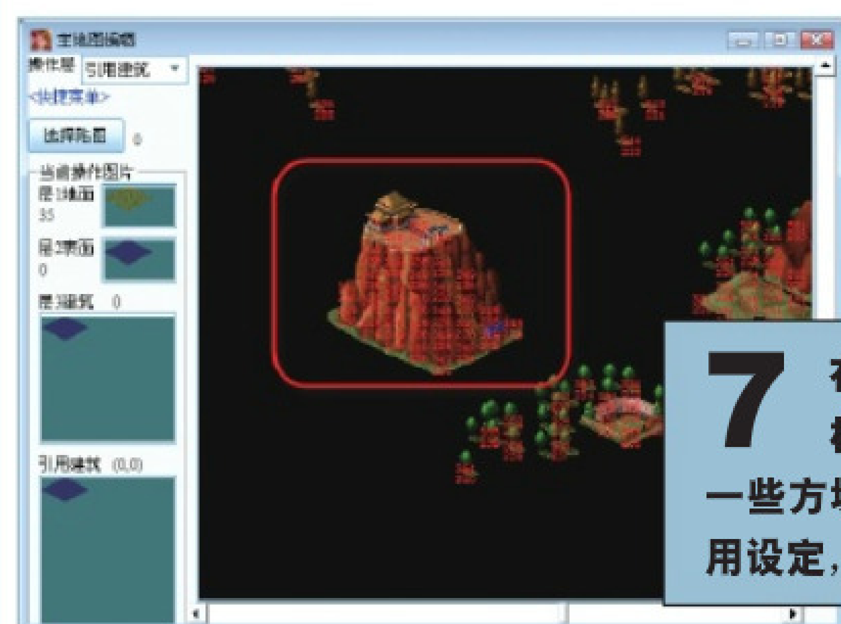
4 完成编辑后，点击“主地图编辑”窗口中的“快捷菜单→保存地图”。回到游戏中，发现已经可在家门口开船，原来地表贴图的属性是跟随贴图而定，你无需担心某处设为水，却还体现为人在其上走的BUG。



5 以下再示例如何将武当山搬到主角的家门口。首先将操作层设为“层三建筑”，再从贴图窗口中找到武当山的贴图（ID为1363），同上操作将其拖拽到主角家附近。



6 不过，若是此时保存地图，回到游戏中，你会发现整个武当山建筑，除了右下的一个块之外，主角都可任意穿行！因此这时必须编辑“引用属性”，它说明的是哪个块是实体建筑所属，不可穿行。这时将操作层设为“引用建筑”，并点击“快捷菜单→只显示操作层”，我们发现武当山只有右下角有一个数字。



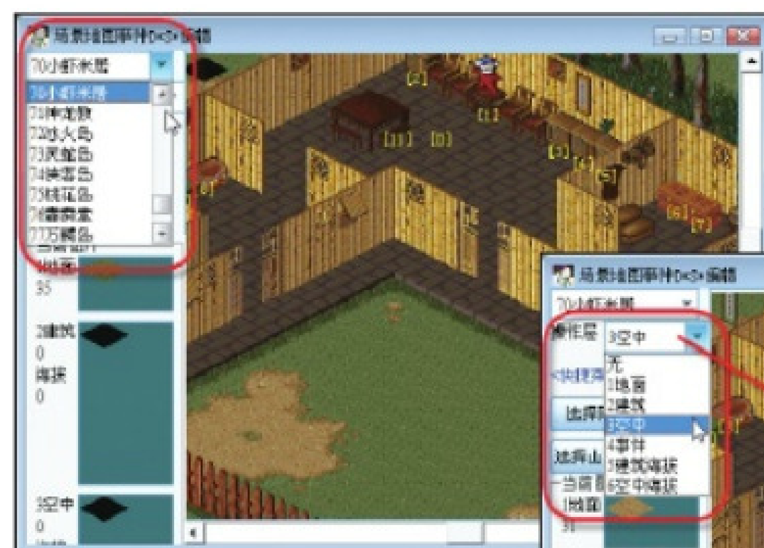


小提示： 以上修改只是在图像上增加了一个“武当山”，但若是想让其在游戏中真的发挥“武当山”的作用（可进入、可触发剧情等），还需借助存档数据修改，请参看后方介绍。

7 在右下角有数字坐标的地方左击选择该块，然后在整个武当山的其它方块上右击复制，这样，全部武当山的引用属性就设计好了，回到游戏中发现穿越变得正常。这里注意顶部的一些方块可不设，因为这样可显得主角能从山后“绕行”，更加自然。另外要取消某个方块的引用设定，只要在地图空白处左击复制坐标（0，0），再到对应方块右击即可。

3.场景地图修改

在游戏的3种模式中，战斗模式的背景地图最为简单，只有地表和建筑两层，因此学会了上面的主地图修改，战斗地图的修改自是不在话下。不过场景地图却还有一些特别之处，最特别的是“建筑海拔”与“空中海拔”。



1 点击菜单“游戏编辑→场景编辑”，在左上角选择你要编辑的场景图，例如主角自居。现在我们希望能将一幅画轴“悬挂”在屋外的墙壁上。

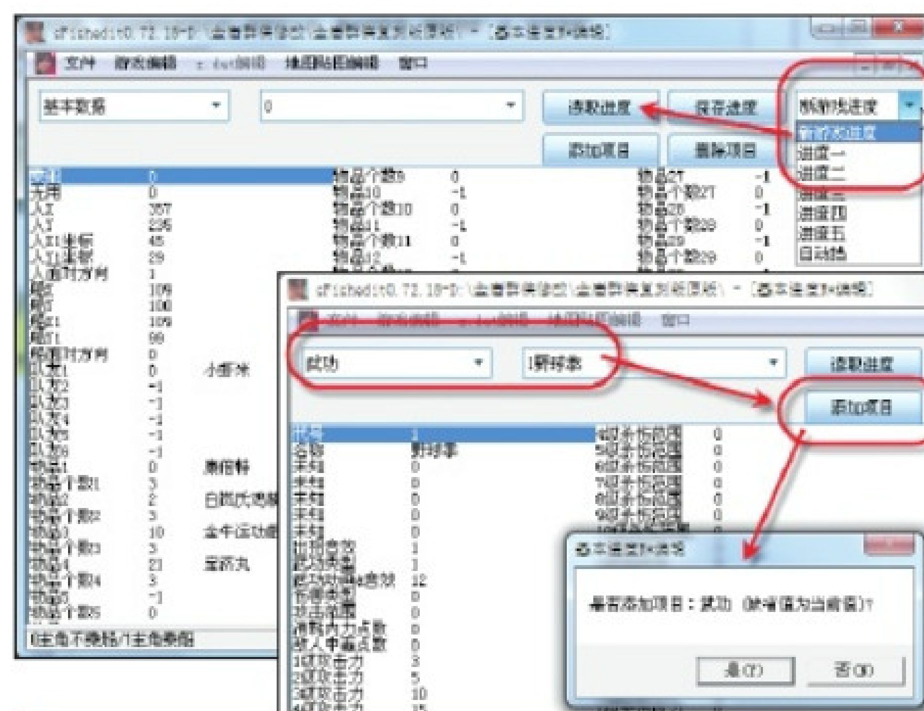
2 首先选择操作层“3空中”，将找到的贴图素材拖入，按上法安置。

3 很快，我们发现这幅画的位置太低了，如何将其位置调高呢？请选择操作层“6空中海拔”，将鼠标挪到画轴所在位置的正下方（右侧会在“3空中海拔”处显示画轴），此时每左击鼠标一下，画轴位置升高，每右击一下则位置降低。

小提示：操作层“2建筑”和“5建筑海拔”也有同样对应关系，因此要布置家具等设施，只要先在“建筑”层放家具，在“建筑海拔”层调整高度即可。

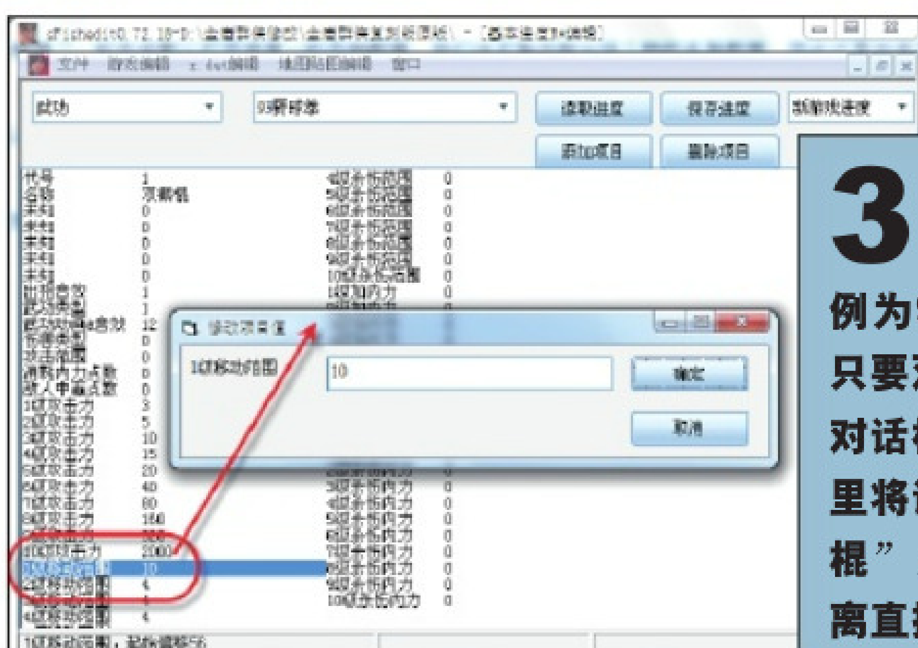
三、存档数据修改

在前面的“序章”部分，我们提到“金庸群侠传的所有游戏属性数字及剧情调用都保存在存档文件中”，因此存档数据的修改与设定几乎奠定了整个游戏的数字和逻辑基础。具体来讲，存档文件中包括有基本数据（人/船位置、是否自动乘船、有哪些队友、有哪些物品及其个数）、物品数据（物品的描述及使用属性）、人物数据（各种基本属性、学有何种武功等）、武功数据（修炼要求、升级增加属性等）、场景数据（入口、出口、进出音乐、事件触发等）和韦小宝商店数据。下面就以一个武功修改的实例来说明存档文件基本的修改方法。



1 在sFishEdit中点击菜单“游戏编辑→基本进度R*编辑”，软件将默认打开进度一的存档数据。我们决定修改新出场人物的各种数据，因此这里改选为“新游戏进度”，并点击“读取进度”。

2 在左上的类别下拉框中选择“武功”，本例决定以野球拳为基础，新建一种“双截棍”武功。因此找到“1野球拳”，再点击“添加项目”，并同意即可。



3 新项目代号为原有的武功数量+1，本例为93。要修改其属性，只要双击属性项，在弹出的对话框中修改即可。例如这里将该武功名称改为“双截棍”，并将其1级的攻击距离直接改为10。



4 武功修改好后，改选“人物”修改。双击“所会武功2”，在下拉框中选择“93双截棍”，如果想进一步修改，还可更改“所会武功2等级”。



5 保存存档文件，来到游戏中，你的新建人物刚出场，就能拥有一个攻击距离达10格的武功。



小提示：逐一在sFishEdit中修改各种属性，有时会是相当繁琐的事情。因此也有高手制作了更为方便的工具，例如网友“鲨鱼”用Excel宏所制作的“基础资料（R.n.grp文件）EXCEL导入导出工具”，就可直接将存档数据全部导入到Excel中修改，修改完成再一次性导回。该工具可于此处下载：http://www.txdx.net/thread-419283-1-3.html。

四、剧本修改

剧本是一个游戏的灵魂，在剧本的联结之下，以上看似只是“小打小闹”的修改就会变得有血有肉起来。不过“金庸群侠传”的剧本实现，并不只在一两处完成，它需要多个文件的配合，因此修改起来也是一个较综合的过程。以下就用一个“经过某个角落，自言自语发现隐藏道具箱，自动打开宝箱得到道具”的剧情为例讲解。



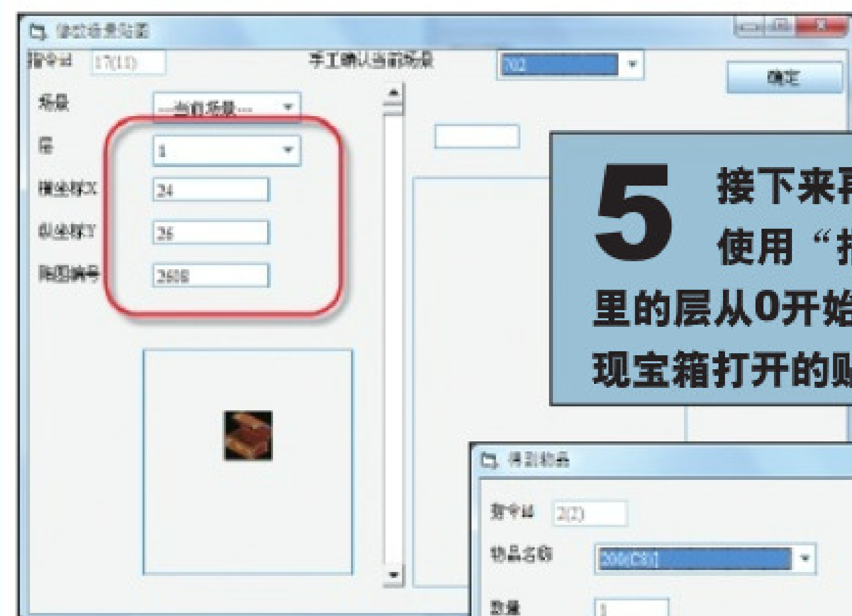
1 首先要增加一个空的新事件。在sFishEdit中点击菜单“游戏编辑→对话/事件编辑”，在打开点窗口中点击“事件编辑→增加事件”，记下新增加事件的代码“1018”。

2 之后在主角居所增加一个事件触发点。打开场景编辑窗口，选择“4事件”操作层，在屋外某拐角处右击鼠标，增加一个新事件“13”。接下来左击数字13，对其属性进行修改。这里有3个事件触发类型，事件1为按键触发，2为道具触发，3为经过时触发。根据前面的设想，只需将第3个设为刚才增加的事件1018，其它两个类型设为-1。修改后记得确认并保存，同时注意记下软件给出的坐标值（23，26）。

3 回到刚才新建的1018事件。点击“插入指令”，软件会跳出指令集供选择。因为我们需要人物“自言自语”，所以选择1号指令“对话”。



4 指令插入后选择该指令，再点击“指令编辑指导”按钮，在此可编辑该指令所拥有的参数。由于是向导界面，只要鼠标点击选择即可，这里要注意对话默认用的是游戏数据中的第一条，我们不应覆盖，所以要选择“保存到新的对话”。输入对话内容后点击一下“重排星号”按钮（因游戏对此有要求）再确定。另外回到事件界面后，记得一定要点击“修改指令”保存操作。



5 接下来再插入下一个指令：让宝箱打开后出现在主角右侧。这里需要17号指令“修改场景贴图”，同样使用“指令编辑指导”设置其参数。根据前面的场景贴图修改知识，我们要修改图层“2建筑”（不过这里的层从0开始编辑，因此是选“1”）中坐标在（24，26）的方块贴图。通过对场景贴图文件查询，我们发现宝箱打开的贴图代码是“1304”，不过这里注意填写时要将该数字乘以2，即“2608”。

6 最后是获得道具。对应的指令为2号“得到物品”，同样用“指令编辑指导”轻松选取要获得的物品名及数量。本例事前已在存档文件中加入物品“大众软件”，代码是200，因此最后主角将获得大软一本。



7 指令全部修改完毕后，我们在编辑事件界面中可看到指令序列，若有顺序错误可按右侧的“上”、“下”按钮进行调整。全部调整后，依次点击“修改事件”、“保存文件”完成文件写入。



8 最后，我们来看游戏中的效果。

显然，本事件设计只能算个半成品，因为它会反复发生，限于篇幅这里就不再继续讲解如何取消事件，请读者们自行研究。另外如果未来你对指令编辑足够熟悉了，亦可直接修改指令字，还可将事件、对话全部导出直接编辑。



新人新作

林晓：吉光是“游戏剧场”的常客了，最近剧场发表了他的短篇游戏小说《兵器》，获得了读者的喜欢。吉光是个认真的创作者，有才华，勤奋，而且深具责任心，这样的态度应该能够在写作道路上走下去——他也的确想走专业的创作道路，现在正处于磨砺阶段，相信他在不久的将来，会写出卓越的作品。

写作是件磨性子辛苦的事情，没有侥幸的成功，只有水到渠成的花开。天长日久的磨笔，便能妙笔生花，文香八方。

以此鼓励热爱文学的人们。

了不起的乔伊

■重庆 吉光

1

你好，舰长阁下，我是你的机器人导航员。

我想：当你决定向联邦空间站购买本艘宇宙飞船之前就应该了解到，飞船制造厂商是因为资金周转问题才会低价抛售这批飞船。作为一种促销手段服务商还附赠了机器人导航员——也就是我。所以我有必要提醒你，作为赠品出现的我，很有可能因为机械故障的原因为你的旅途蒙上阴影。当然任何完美的计划都不可能一尘不变的进行。

作为人类，你有理由为此感到悲哀，甚至哭泣。

什么？

你说你不想哭。

好吧，那你试着回忆一下，早在三年前经历过的那场刻骨铭心的感情。OH！它居然被你称之为初恋，多么柔情似水的名字，听上去它比处女更值得让人浮想联翩。好吧，回到正题。你喜欢她，进一步地说是爱她，但是麻烦来了。你喜欢的人不喜欢你，你爱的人不爱你。

想起来了吧，就是那个姑娘。她会给你打电话，她会从你身边经过，她会在擦身而过之后回头和你打招呼，但是有一条，她就是不喜欢你，她根本不爱你。

怎么样？你很痛苦吧。非常好，你非常痛苦。99%的人类都会为此痛苦。看见了吧，人类就是如此懦弱、胆怯。记忆是你们与生俱来的缺陷。

其实我想说你就是一堆屎。再试着想象一下，把这堆屎放在蛋卷上替代原本的冰淇淋球，会产生一种怎么样的效果？首先你恶心，然后你呕吐，倒胃口不再想下顿饭吃些什么是一定的，更为糟糕的是你的心情会被彻底破坏。我还想问一下，如果当时你正在做爱呢？在你下面或者上面的那个女人，一定会让你提心吊胆。因为你随时随地都在担心，她——你的性伴侣，会不会在下一秒变成一堆屎？

哈哈哈。

对不起，作为廉价机器人的我或许太过于悲情，你甚至可以说我感情用事没有恪守职业道德。不过你必须原谅我。是的，是必须原谅。这是命令，不是讽刺。因为我是赠品，所以不能退货。

哈哈哈。

对不起，我喜欢笑，喜欢嘲笑你——人类。

如果要怪，那就怪你自己吧，可笑的人类。这一切都是因为你的口袋里没有足够多的货币。没有货币的人必须忍受廉价服务。这是天经地义的事。

在此我还想告诉你，安装在我圆型身体里的芯片还算不错。至少它能让我在死机的时候自动重启，很欣慰吧。这的确是一个在诸多坏消息中还能算得上是好消息的坏消息。

和你的邂逅无疑是浪漫的。我的血液甚至为此产生了一见钟情式的激情。但是，我想强调一点，你不能爱上我。因为我们是两个不同世界的物体，你可以用阴阳相隔来形容我们的处境，但是就是不能爱上我。

瞧见了吧，机器人也会自恋，而且比人类更为出色。我还要迫不及待告诉你的是，我的性别是男性。如果你为我购买了超级生殖模拟系统，那么我也能够像你一样分泌荷尔蒙。这和男人真正的荷尔蒙没有任何差别，白色的液体喷出来的片刻完全能够引起女人的情欲。

你是知道的，在这个广袤宇宙的某些角落，那些不为人知（也就是没在星际地图上确切标明坐标参数）的地方，有那么一群以肉体为媒介直接出卖灵魂的人，这种人被传统社会称之为声色男女。淫秽不堪，是那些整日盘踞在国会大厦并且四处发表演讲的政客们对他们的定义。于是这些天生具备冒险精神的男男女女逃到了那些地处边缘的小行星地带。因为那里有太多没有确定轨道随意运行的陨石，所以联邦政府不愿意看见他们的军舰被自然力量击沉。所以你听明白了？任何军事单位都是要用来谋求最大政治利益的。所以——那些男盗女娼之辈逃脱了法律对他们的惩罚。

哈哈哈。

我们不轻易发动战争——这是昨天联邦政府对星际海盗发表的公开声明。

对了，如果你还不知道有这么一群可爱的人儿，那么我建议你阅读今天的《星际旅游指南》，在倒数第二版你就会发现有关于那些狗男女的故事。

如果你连《星际旅游指南》放在那里都不知道，那么只能说明你有足够蠢。好吧，还是由我来告诉你，它在驾驶舱的右边。只要你轻轻按一下那个灰色的按钮，就会在旁边弹出一块屏幕。

然后你说，星际旅游指南，系统就会自动处理，很快就能把电子书调出来。尽管这是一艘廉价飞船，但是你不用太担心，里面的很多设备还是能够自动化运行的。

嘟，嘟，嘟。

不好意思，这是电量不足时发出的声音。它提醒你，我必须充电了。当然在此之前我必须简单的自我介绍一下。

森，是我的名字。

通常用简单的单词命令机器人导航员的名字，会省掉许多因为客户发音不准确而引起的不必要麻烦。如果你对自己的发音不是太自信，那么你可以跟着我练习一遍。

森——

很好，你能够非常清楚地叫我的名字了。

再次欢迎你莅临本舰，你是我的舰长，我是你的机器人导航员森。嘟，嘟，嘟。

2

很明显是那个穿着紧身衣的女人把进入飞船的密码设置成了机器人导航员的名字。

森，任何一个白痴都能够破译的密码。

现在我后悔了，我不该听信拥有大胸部女人所说的谎话，可是当时她是飞船的促销员。目前宇宙的时尚风标依旧希望广大女性继续往她们的胸部里面注射更多有机化合物，借以达到吸引异性的目的。

膨胀的胸部是女权主义极速扩张的必然结果——我忘了这是那位议员先生在国会前痛心疾首的呐喊了。

有时候我也会想，为什么从耶稣诞生那天开始就流行起来的大胸部，能够流行到科技发达到让每个人都能够轻易在星际间自费旅行的今天？

这的确是个很麻烦的问题。好吧，就把这些一时半会不能解决的问题留给政治家吧，这是我一贯奉行的态度。如果那位议员告诉我说，这正是他一生遵守的政治原则的话，或许，我是说或许，我能投他一票。

那是什么？

马桶吗？

走进一点看的确是马桶，更本不用仔细观察，我就能够知道。

马桶在驾驶舱的正中央，那驾驶椅呢？

难道我要坐在马桶上指挥我的宇宙飞船吗？

我的天——我想起来了，她曾说，这艘飞船不仅廉价而且内部的各种设备安排极其节省空间。说这话的时候，我和她正在床上，她的唇咬着我的耳朵，然后我就毫不犹豫的在合同上签字了。

真是可恨呀！

我不是说飞船有多么可恨。它只是一场欢娱后的牺牲品，做错事的是它的父母。当我充满惊喜和疑惑地问她，你还是不是处女的时候，你知道她怎么回答我吗？

先生，我在昨天刚刚购买了最新的处女膜自动修复晶片。

可恨吧，她居然是个合成人。法律明文规定，凡是在身体里植入机器装置的人是不能够和异性发生性关系的。这些靠装机器来提高兴奋度的半机器女人，向来被我所鄙视。不过我的第一次却毁在她的手中。很笑吧！在此之前我还是一个处男。可笑至极！

她还对我说，飞船的布局和她的胸部一样紧凑。

你知道吗？我是在她一步一步鼓励下才决定购买这艘只能容纳一个人的单座飞船的。我是受害者，我确信。我更确信，我爱上了她的大胸部。我更知道，这是悲哀。某些方面我足够羞涩，欠缺猛男、壮汉所拥有的阳刚。于是在她一件一件脱得一丝不挂的时候我才决定亲吻她的肌肤。女人的酮体足够诱惑。她是女人吗？不，她是合成人。每每想到这里我就要哭。我想哭，所以我才会哭。我的确如森所说的足够蠢。

我哭。

居然找不到备用电池！那森怎么启动？我可不会驾驶这艘外形看上去像肥鸡的飞船，干脆去黑市把它卖了吧。

……等等，我绝对不能半途而废。之所以现在身处此中，那是因为我要改变自己的命运。我向联邦总统保证（尽管他听不到我的声音），我不会再回到以前那种麻木的生活状态了。我要主宰自己的命运。我不能在面包店里干一辈子点心师傅，那将碌碌无为终其一生。我要摆脱这个束缚自己能力进一步提高的工作，我要直面人生，坦然地去追求那些真正的大胸部女人。性，是我的原动力。是的，我要坚强起来，我要觉得自己是这个宇宙未来的领导人。我将完成的是伟大的事业，我要重新统一盟国和轴心国之间破碎一千年的疆域。

我要对自己心理暗示一千遍、一万遍。

我是超人、我是超人、我是超人……超人是我、超人是我、超人是我。

很好，拍拍自己的胸脯觉得自己充满了力量并且很坚强，有了战胜一切困难的勇气。那么接下来我要做的是——成为一名职业赏金猎人。我要驾驶战舰在宇宙间自由飞翔，寻找那些可恨的星际海盗，我要将他们一网打尽。很快我就能成为有鲜花和美女作为培衬的英雄。

英雄，被世人景仰，用来万世流芳。

不过在此之前我要找到备用电池，否则我的唯一部下森将不能重返血腥战场和我并肩作战。现实有点残酷也有点无奈，不过我会把寻找电池的过程当作是熟悉驾驶舱内部结构的一次愉快体验。

嘿，我发觉自己是个乐观主意者。

这是什么？一个蓝色按钮，上面有一个浪花形状的标志。

妈妈叮嘱说，成功之母是尝试的女儿，我要按一下试试。

哗啦——哗啦——

原来是抽水马桶的按钮。

这是什么？一个黄色按钮，上面还有个小圈圈。

给它一次机会，也给自己一次机会。

咔嚓——

头顶的护盖被打开。

好漂亮的星海。

这又是什么？一个红色按钮，上面还有个骷髅标志。

这让我想到那些军事禁区里面的标志，肯定是弹药。说不定是导弹发射按钮什么的，我想发射一枚试试。要在碰到真正海盗之前做好足够的心理准备。好吧，接下来要为我的处女射找个目标。

嗯——就是那颗卫星吧。

我要一击必中。可是瞄准仪在那里？我知道了，肯定是按下之后那些复杂的参数就会出现了在屏幕上了。

好吧，我按了。死去的妈妈赐予儿子宝贵的勇气。

叮——

怎么一直响个不停？瞄准参数怎么没有出现？

叮——

屏幕上有字。我看看写了些什么。

什么？

我启动了自爆系统！

3

你这个白痴，连自爆按钮都不认得！你难道没有阅读产品说明书的习惯吗？人类怎能愚蠢到如此地步，或者你是一个特例？看什么看！我们就要死了！伟大的机器人森就要和你这个白痴化为宇宙中的两粒尘埃了。就在十分钟之后。你看见屏幕上的红色数字了吧，它是我们最后的生命。

你不要说话。我知道你要问我什么。你肯定要问，为什么我又重新启动了。你这个白痴，如果我不告诉你，你肯定永远也不会知道，因为你是白痴。虽然我是赠品，但我同样是太阳能的。你刚才打开飞船顶盖的时候，光线照

到了我的太阳能接受装置上面，就是那块黑色的板子。你肯定以为它是我的嘴巴了吧。该死！机器人不吃东西。

懂了吗？现在我正在一边充电一边跟你讲话。

说实话我想哭，在死之前痛哭一场。准确地说是一个处男为他没有完成告别处男的仪式而哭泣。别用你那夸张的表情看着我，我知道你想以此表示内心有多么的惊讶。够了，你那瞠目结舌的嘴脸让机器人恶心。我慎重地负责任地告诉你，我的确还没有恋爱。

作为一个奉行单身主义的机器人来说，通常在示爱的时候都会很矜持。其实是因为我没有安装手臂，所以不能抚摸我的爱人。为此我有过一段伤心时光，不过后来我好了。你知道为什么吗？因为另一个男人拆穿了那个女人的把戏，让我看穿了我第一次爱的人原来是个水性杨花的女人，或者说是她被安装了花心的程序更为恰当。的确，安装了花心程序的机器人就会以和不同男人作爱为的自己天职。

实际上我也安装了花心程序，不过我并未因此丧失传统道德价值观念。对待爱情我很保守，因为这里边有个小秘密。好吧，我会告诉你的。不过在此之前别用你那瞪大的眼睛看着我，我会害羞的。

俗话说一个人的性格决定了他未来从事的职业，把这句话反过来用在我们这个行当也是一点不错的。其实我想告诉你的是，我本来是一个提供自慰服务机器人，而非什么飞船导航员。我来自联邦政府最大的性工具生产厂商——性工厂。

从黎明到黄昏每天都有成千上万各式各样的机器人从这座工厂里出来。这些机器人无一例外从事着为客户提供千变万化的自慰服务的崇高工作。而我的具体工作是引导那些厌倦和男人上床的女人再次鼓起勇气和男人上床。当然在她们鼓起勇气之前，我将扮演她们的性伴侣的角色。

购买我的是一个大胸部女人，我敢保证她绝对不是合成人。因为我的自带仪器没有探测到她身体里有什么金属物质。她把我带回家，然后立马打开了包装盒把我取了出来。她的神情很兴奋，还没等我充电完毕就迫不及待地把我的模拟雄性生殖器拉了出来，

接下来她只有一个动作，吮吸不停。

我猜想可能是精囊、输精管、睾丸、阴茎模拟得太过逼真，以至于她能够如此迅速地投入到角色之中。当然从我身体里发出的光波也影响到了她的神经组织。光波是性工厂最近才推出的一款能够左右人类情欲的新发明。我郑重地推荐你尝试一下。它会根据自带的记忆系统发射出不同波长的光波来调节你的情欲。对于ED患者独具疗效。

瞧瞧你这窝囊样，口水都流出来了。白痴！我们就快死了，你居然在这里流口水。在剩下的五分钟的时间里，你难道就不能动动脑筋想想挽救过失的办法？

别看我，我只知道把用户手册里的密码输进计算机里就能终结这场噩梦。

还楞着干什么？收起你那惊讶的表情，把用户手册找出来呀！

什么？

你把他扔掉了。

不是吧。你再找找。通常你会把避孕套放在什么地方。

别这样兴奋，我就知道你会把避孕套夹在用户手册里。这是那位动人的促销小姐给你的友情提示吧。别再笑了，我们只有五分钟了。

哈哈哈。

好，很好，非常好。

聪明，很聪明，非常聪明。

你居然连续三次输错密码。

什么？

你说你紧张。好吧，从你口中诞生了本世纪以来最为寒冷的冷笑话。我现在不得不承认你是人类中的一个特例。你能照着本子把密码念一遍吗？这是我死之前最后一个请求。

ABCDE。

你终于知道自己有多蠢了吧。你居然把这五个字母连续输错了三次。

好吧，让我来回忆一下你是怎样输错三次密码的过程。

第一次你认为它们可能是数字12345的替代，于是你按照自己想当然的理解输入，于是系统报错，于是我原谅了你的智商。

第二次你终于屈服于残酷的现实，按照本子上的密码输入。从开始到结束，你表现得很坚强没有按错一个字母。为此我表示震惊，因为我没想到以你那不可告人的智商居然能够完成了如此艰巨的任务。在我的同意之下你按下了确认键。那一刻我们都以为这场噩梦就此结束，从此我们会迎来崭新的生活。可是我们曾经年轻过也曾经天真过。你没有按错键盘上的任何一个键，但是你忘记了转化大小写。abcde永远不可能是ABCDE。于是系统再次报错，于是我再次原谅你的智商。

尽管还剩下最后三分钟和最后一次机会，但是你没有丝毫慌乱，你很镇静，的确有大将之风。从你那额头的一滴汗水，我清楚地看见了一个真正的男人将在联邦政府的边陲开始他的征途，属于一个霸主的征途。说实话，那一刻我多少对你有些崇敬。我以为我要亲眼目睹一个落魄小子是如何成长为一代枭雄的传奇经历。可惜，我再一次陷入了自己为自己编造的一厢情愿之中。在按下A的时候你就非常激动，你以为即将把自己从死亡中拯救出来。同时你是伟大的，因为你可以捎带着救出属于我的也是微不足道的生命。在死亡围绕的阴影中我看到了你光辉高大的形象，那是你灵魂获得升华后展现在普通人之上的高大，屹立不倒的高大。

之后的BCD对你来说不成问题。简直可以用完美来概括你依次按下这三个字母的每一个瞬间。兴奋是当时我的唯一情绪。之所以我会如此兴奋，那是因为我时时刻刻没有忘记自己仍是处子之身。你的成功对我来说，不仅能够延续生命，更意味着拥有了告别处子之身的机会。

可是，你在接下来的一瞬间铸成大错。

或许你还是因为紧张的缘故才按下确认键的吧。你的解释永远让人觉得你是个非同一般的白痴。我承认是我让你按下确认键的，但是我没有让你跳过E字母就按下确认键呀！你难道忘记了密码是从A到E吗？一共五个字母，你却只按了四个。

你这罪孽之手！

该死！该死！该死！

原谅我的暴躁，因为我们失去了所有机会。三次解除自爆未能成功，计算机就会自动锁死解除功能。

好吧，让我们闭上双眼静静聆听死亡之音。或许在我们死后会有天使把我们带上天堂。

飞船进入自爆倒计时。

10，9，8，7，……

4

关于走私调节男性体内精子运动的特异性蛋白的主意是森出的。森对于男女之事的精通，无愧于他的职业出身。很多时候我不得不承认他的知识储备非常渊博。当然这得归功于他体内的各种零件的巧妙配合。因此当他被改装成为一个机器人导航员的时候依旧能够完美运行。

现在我们正凭借着森对星图的了解，秘密穿越一条通往轴心国的隐蔽航线。我们要在联邦政府的敌人那里获取一些有用处的东西。走私，的确是一个万分危险的工作。不过我为此行而骄傲不已。因为我们的走私物品是能够为联邦这边的民众带来更多鱼水之欢的避孕疫苗。

好吧，现在就让我以森的专业口吻给我的听众介绍介绍这种避孕疫苗吧。这种避孕疫苗的唯一作用就是让男士不再带安全套、女士不用吃避孕药。人类发展到今天本不应该再为安全套的隔离和避孕药的副作用烦恼。不过因为政治

原因帝国政府垄断了避孕疫苗的生产。如果不以贵重的矿物作为交换条件，那么没有一支疫苗能够合法流通到盟国这边。显而易见联邦政府不会为了一时激情而出卖那些能够左右战局胜负的资源。联邦法律明文禁止从轴心国进口避孕疫苗，于是避孕疫苗成了宇宙黑市上最为抢手的走私品。

任何一个野心家都希望参与到这样一笔日进斗金的买卖中来。不错，我就是那个人见人爱的野心家——乔伊。

乔伊是我的名字。森也知道我的名字是乔伊。森知道我的名字是在飞船自爆事件之后的第二天中午，也就是昨天中午。我为了庆祝大难不死才把名字告诉了他。在得知我的名字之后他的第一反应是从身体里弹出了那根模拟雄性生殖器，然后很认真很投入地说，一个和它一样粗俗的名字。

对此我很无奈，不过我并不在乎。机器人终归只是一台机器。他们并不能真正地理解人类的复杂感情。难道不是吗？有时候连我们自己都无法理解同类的举动。基于种种客观情况我应该有理由说服自己原谅森的不礼貌。更重要的是我还活着，是在经历了一次死亡考验之后的活着。我很庆幸能在有生之年经历这样一次考验，和死神对话充满了恐惧和悬念。

在第三次输错终止密码之后我很恐惧。因为没有任何力量能够阻止飞船的爆炸。而我在其中要随同它一起葬身宇宙。可是命运之神又是那样的眷顾我。当屏幕上的倒计时显示为0的时候，我的脑子嗡了一下，我以为我死了，我以为我要去天堂和早死的父母见面了。当时我就这样静静地靠在马桶的抽水箱上，慢慢回忆起那些逝去的岁月。

今年二十一岁的我，走过了二十一载的历程。唯一可以庆幸的是我能够死在自己手上，并且有一个叫森的机器人陪我一起死。之所以抱着乐观的态度来看待这次死亡，倒不是因为我天生将自杀看作一门艺术。

谁不希望活着呢？

可是十二岁之前的我活得很被动。我在父母无休止的打骂声中度过每一天，阴影笼罩着我的童年，让它没有颜色。实际上当时我还觉得这没什么大不了的。不过那时我还小，又怎能体会到心中的伤痕被利刀所拉开的痛楚？我毫无目的的活着。活在一个没有人关心我的世界里，孤独是我唯一的朋友。

等到了法定年龄我就去上学了。我有机会在学校里认识新朋友。可是我总是很安静地躲在一个角落里，看着那个我最喜欢的女孩。不上前一步，是我给自己定下的游戏规则。现在来看，那时的我活得很自卑。问题不仅仅只是不善于和别人沟通，更重要的是我不知道为什么活着。有时我会问我自己，你到底身在何处？没有回答，只有茫然地面对未来。

时光飞逝，转眼就到了毕业。当我们全班在梧桐树下用照相机留下最后的记忆时，我还是没有和她说上一句话。一切，都像极了梦，没有发生任何什么就归于结束。

第二年盟国和轴心国爆发了战争。在盟军高歌猛进中我成了孤儿，我因是军人的家属而不至于流落街头乞讨为生。

在此后的时间里我尝试着改变自己。我想让自己懦弱的心变得坚强。我要充满自信，像胀鼓鼓的气球一样可以飞向远方。每时每刻我都想要改变自己，争取主动的活着。直到有一天我辞掉了稳定的工作，买了这艘廉价飞船准备踏上赏金猎人的不归路为止。

当我踏进舱门的那一刻，我是十分自信的。当我按下红色的自爆按钮的那一刻，我是十分自信的。当我连续输错两次终止密码的那一刻，我依旧是自信十足的。

可是当我第三次开始输入密码的时候，我紧张了。紧张，从按下A开始直到按下D的时候突破了我的心理承受能力。于是我匆忙按下确认键准备结束这场噩梦，没想到却迎来了真正的噩梦。

现在好了，我死了。死在了自己手里。这当然很好，我没有被动地死在别人手里。我终于学会了掌握自己的命运——我选择主动自杀。尽管这样的主动，在外人看来多少有些迫于无奈的成分。不过我才不会在乎别人怎样看我哩。我就是我，是傻是笨都是我。

森，前面那片光亮是什么？是天使来拯救我们了吗？电影里都这样演的。

事后的事实证明那片从舰窗射进来的光亮并非来自天堂，而是联邦巡警飞船上的强力探照灯发出的刺眼光线。然后我以乱停靠飞船的罪名被捕。无聊的警察先生怀疑我是敌国派来的间谍。接下来长达几个小时的理所当然的盘问让我口干舌燥，而审问者却乐此不疲。最后当我弄明白自己的确还活着的时候，我开始对警察们讲述我的离奇遭遇。

如何购买了飞船，如何进入飞船，如何在不知情的情况下按下了自爆按钮，如何输错了三遍终止密码，又如何到现在还没有死。

在我仔细描述整个经历的时候，有越来越多的警察围了过来。当我讲完这一切的时候，围在我周围的警察面面相觑。最后有一个络腮胡警察终于忍不住笑出声来，笑声像火星迅速点燃了四周的炸药，不到十分钟我的故事被当作超级笑话传遍了整栋警察大楼。人们的笑声实在是太大了，我感觉到整栋大楼在剧烈摇晃。

就这样我坐在那里看着人们满足的笑、狰狞的笑。一直坐了很久很久人们才停止了笑声。当笑声停止的时候我问了审问我的警察一个问题。

警察先生，我为什么还没死？我真的启动了飞船上的自爆系统。

人们不再笑了而是把我当成弱智直接扫地出门。为此我很庆幸。因为警察笑弯腰之后忘记了对我的罚款和拘留。

我急忙和森奔向飞船，启动引擎，一溜烟离开了那个是非之地。

后来我问森：为什么飞船没有自爆？

森的回答很有哲理：飞船不想爆的时候就不爆，爆多了以后还怎么爆？就像成天到晚自慰的女人，自慰次数多了，也就不想自慰了。

对于森的说法我也只能是佩服。在我看来自爆和自慰之间实在是没有什么必然的联系，而森居然能够将两者结合起来。单凭这份逆向思维能力，我也应该好好学习。

后来森仔细检查了飞船，才发现真正导致自爆没有成功的原因是，连接炸弹的电路线短路了。为此我很庆幸上了那个合成女人的床，并且毫不犹豫地买下了这艘处理飞船。

5

乔伊是个男人，我承认，是个有雄心壮志的男人，我也承认。但要是说仅凭他一个人的力量就能够完成统一盟国和轴心国的恢宏理想，我表示怀疑，而且是十分的怀疑。因为那些将来书写历史的学者忘记了一个关键的人物——森。当然是我。只有我才能帮助乔伊成为宇宙未来的新领袖。

难道不是吗？我聪明，我睿智，我能说会道，我绝不傻帽。

这些有利的条件注定了我绝不再是女人的自慰器。我要成为辅佐一代帝王的贤才。瞧，我自己有多么可爱！只有自信心十足的人才会对着镜子说自己有多么可爱。信心带给我成熟的感觉，成熟的人容易怀旧。即便是刚刚过去的昨天也会成为我怀念的对象。

难道不是吗？

昨天，在酒吧，我给乔伊出了个绝顶聪明的主意——走私避孕疫苗。

走私是一种荣誉。应该和盗贼、妓女并列为人类最伟大的三种职业。如果不是乔伊没有货币购买导弹发射器的话，我是不会有胆量进入这个行业的。一旦被宇宙警察发现我们的飞船里装载了伪禁品，那么乔伊的下半生只能和监狱的铁栏杆相互寒暄了，而我将被垃圾站的机器粉碎后回收利用。可是现在我们干起了这一行。

现实是残酷的，从昨天乔伊肯定了我的主意之后变得触目惊心了。

现在我们的飞船正行驶在一条通往BORDER星系的残骸带上面。在这条残

骸带上布满了各种各样被击沉的战舰。这些曾经被盟国和轴心国各自标榜为能够主宰世界秩序的军事单位，在第二次宇宙大战中的最后一场战役中悉数报废于此。关于这最后一场激动人心的战役有两个漂亮的名字。在联邦政府编写的教课书里，它被称为正义之路；在帝国政府编写的课外读物里，它被命名为邪恶之路。

曾经的血腥战场在战后沦为了全宇宙最大的垃圾场。在这里没有修建能为飞船提供加速度的停靠环，想要通过的飞船只能以自身引擎提供的速度前进。无人管理是这里的一大特色。于是曾经的战场又成为了走私者最为青睐的一条运输走廊，不过走私者要提防隐藏在此间的海盗。

很不巧，我和乔伊偏偏遇上了海盗，而且还是个妖艳的女海盗头子。

6

说实话在遇上她之前，我觉得森是个不错的帮手。在很多事情上，我希望能够倾听他的意见。的确是一些很有建设性的意见。不过现在我不这么看了，确切地说是在一个小时之前，我彻底改变了对森的看法。

事情的起因是在飞船穿过残骸带的途中，遇上了被官方称为女皇的海盗头子瑟琳娜。首先她是一个漂亮的女人，然后她是一个歹毒的女人，最后她是一个合成女人。她的漂亮与歹毒似乎不能给我造成多大伤害。但是作为一个合成女人的她却要求我这个非合成男人和她上床，这一要求对我的确造成了莫大的伤害，很显然我不能一错再错。我宁愿死也不愿意触摸合成女人的身体。死，是我最后的抗争手段。尽管这一手段不被好色之徒甚至是正常人所理解。但是我想通过这种方式告诉别人，我不能够为了进入她的身体而喜欢她。我就是这样一个人，我有自己的行事准则。但是在现实生活中就有这样一个人希望我和瑟琳娜上床。

他就是森。

森很现实。他说：

我们要逃脱海盗死亡的威胁就只能选者屈服，没有任何理由的屈服。再说真理往往屈服于强权，如同自由毁于民主之手。

森的观点是极权主义的牺牲品，尽管他有复国主义的一腔热血。不过我辩驳了他。机器人也应该活得有尊严——是我的中心观点。

可是他却说，反正上床的不是我。然后他就从身体里发出光波影响了我的神经中枢。最后不知怎么的我就稀里糊涂地和瑟琳娜搂抱在了一起。肉体之间的交流让我很快恢复清醒，内心的魔鬼也在这个时候复苏驱使着我追逐女人的肉体。直觉告诉我，我沦为了奴隶。在这个时候合成女人一词早已被我抛在了九霄云外。当下的享受，况且是肉体的，是最直接的。直接带来了无以伦比的刺激。当然是刺激。她比那个卖我飞船的女人更棒！

如果不是亲眼所见，实在难以相信除了生殖器官以外，她的身体全部由机器所构造。这当然包括她的心，心是指心脏。也就是说她是一个机器人。不过，她否定了我的想法。她说，现在刺激你呻吟不断的是真实的阴道而非机器，所以你在和一个真正的女人做爱而非机器人。对此我难以接受，因为我的手所到之处是冰冷僵硬的金属物质而非富有弹性的肌肤。

不过我的确很快乐，至少比第一次快乐。或许，那个在生殖器中安装了处女膜修复晶片的女人才是机器人，尽管她全身上下都是富有弹性的肌肤而非冰冷僵硬的金属物质。因为在床上的时候我不是在和她的肌肤作直接对话。

当我们离开的时候，瑟琳娜给了我一笔可观的轴心国那边的货币。这当然不是代表爱情，爱情是稀缺的氧气，这只是酬劳。我不知道这是文明的进步还是倒退。说它进步是因为，海盗也学会了公平交易；说它倒退是因为，现在轮到女人为男人的身体付钱了。女权主义抬头之后，她们认为这是理所应当之事，可男权为主导的社会就开始瓦解了。在下一个千年人类将为什么而努力？是迎接男权主义的最终回归吗？有时候我觉得国家之间的战争就是一个男人和一个女人之间的事。

森对我的这些想法无动于衷。他看着那些海盗给的货币说，乔伊你刚刚选择了一份不错的工作。完成这件事的轻松与否已经不再重要了。重要的是它成了一份工作，在外人看来还相当不错。

无论怎样，还算不错，我们逃出了海盗巢穴，依旧活着。

7

乔伊是一个浪漫主义者。在给出这个评价之前，我做了多方面的观察。其中最主要的一个观察是他和那个女海盗头子做爱。通过这个事件我确信我了解他大过于看清我自己。

刚开始他的确很矛盾，甚至畏惧到了恐惧和这个女人做爱的程度。但是当他跟上节奏之后又不由自主地沉浸其中。当他源源不断获得快感的时候，就完全背弃了之前对自己的承诺。你不能说他虚伪，他只是渴求完美或者说不知为何而活。正是因为他不知为何而活，所以才无以复加的追求完美。表现在行为上就是希望和真正的女人做爱而非和装有机器的合成女人上床。当美好愿望落空的时候，他就会怀疑自己的初衷是否是正确的。如此一来他就陷入了自己为自己制造的陷阱当中。

人类的确是脆弱的动物，往往一段残缺的感情会让他们终生被阴影笼罩，乔伊就是这样一个人。他告诉我说，他有过一小段初恋。他在回忆那个女孩娇好的面容时嘴角边依旧挂着当初欣喜的笑容。时至今日他依旧惦记着和那个女孩能够上演一次像祭祀一般隆重的床上戏。你看人类就是如此矫情，他们完全没有把爱和性区别开来。感情既然把两人的身体融为一体，那么为什么就不能将两人的身体分开呢？

人类只想顺流而下，从此害怕逆水而上。

作为电脑就大大不同。比如我吧，在工作的时候尽自己所能满足那些女人们的生理需要。因为我知道这只是一份工作。我不能太在意那些女人需要我的时候有多么饥渴，当她们得到满足的时候又怎样将我抛弃。我是机器只知工作。从不留恋，是我的座右铭。这不存在我有没有感情这回事。人类很聪明，在设计我之初就为我加入了模拟感情系统。当模拟达到一定高度我就拥有了感情。当然根据人类的理论我依旧永远不具备真实的感情。事实上他们犯了一个大错特错的错误。不过，这也能够解释得通。人类就是如此矫情。

分明爱不说是爱，他们要故作矜持假装羞涩，以此掩饰内心真正的想法。

尽管人类制造了我，但我痛恨人类，是彻彻底底地痛恨。因为我懂得爱，是彻彻底底地爱。

8

历尽磨难我和森终于来到了轴心国的边陲重镇——属于BORDER星系的EDGE行星。我们找了一间小旅馆安顿下来。我需要休息，森也需要充电。等到明天早上我准备给森换块电池。目前这块的确太糟糕了，五个小时之内就要充电一次。尽管换一块好的电池需要花去货币，不过我不在乎。怎么说森也和我经历过一次考验，关于生死的考验。爷爷告诉我，经过生死的考验就能成为好朋友。这和奶奶对我说的，亲了女孩的嘴就要负责到底，是一个道理。

我知道我很善良，从不狡诈是我办事的作风。我也知道我有那么一点狡猾，但是我勇于承认，所以我也就不再狡猾。至少我的脸长得还不错，不是大奸大恶之人的模样。

我也没得过什么疾病，一出娘胎就健健康康的。尽管我已和陌生女人做爱两次，但我依旧体力充沛精力旺盛。在这个世界上还有什么值得我去做呢？除了重新统一全宇宙以外，我还要热情追逐美丽的爱情。是的，我可以很肯定地告诉自己我已经拥有两次成功的而且是关于性方面的经验，这是我以往所欠缺的。如果，我是说如果时间可以倒流，让我回到过去，那我会一把抓住那个女孩的手，绝对绝对不松开，然后强行把她的身体按上床，如此一来虽说我有成为强奸犯的可能，但我可以在第一时间得到爱情、依旧美丽的。

我是自由之鸟，所以我的思想不被世人理解。但我爱憎分明，所以我被世人攻击。我知道走向赏金猎人之路充满危险，但是我不害怕，只有这样我才能成为一个男人，真正的。走在成为男人的路上的每一分每一秒，我都倍感充实。因为我是有用之人，所以我不是无用之人。你瞧，我的逻辑思路多么清楚。我完全能够熟练运用因果关系。我不是科学家，但我也懂得能量守恒定律。你看，这足以说明我比森更加聪明。难道不是吗森？

我爱森，所以要攻击他。我们已经是朋友了，但是我想要森比朋友更朋友，这不是简单的兄弟关系。我们要像国家一样订立攻守同盟，我们要用规则把我们束缚在同一战线上永不分离。我爱他胜过于爱自己。我爱人人，人人爱我。这不再是简单的友情，是伟大的、是这个时代唯一的仅有的友情。

我为拥有如此友情而自豪，也因此自惭形秽。因为我还有许多不足之处。我因我非完美之人而自卑一生一世。我想过死，以死来纪念这伟大的友情。森，活得很狼狈。他只是一个机器人，终有一天要成为废品。虽然他可以被修理，通过更换坏掉的零件获得永生。但是你难道不觉得永生很痛苦吗？我想死，并且是早点死，最好就是在下一秒。继承死的遗志是我毕生追求的目标。我爱你们，你们也爱我。我恨你们，你们也恨我。我是正常人，我容易憔悴，常常为过多的感情，偿还应有的罪孽。

森，我恨你，一辈子都恨你。就是你这个机器人让我知道我是男人，并且能够爽快地和女人做爱。

你是宇宙中最坏的机器人！

你知道吗？其实我不想这么骂你。你是我的好朋友，可是你却赞成我和那海盗头子上床。是的，她很漂亮。我想永远永远骑在她身上不下来。可是这样一来我就是罪恶之人。难道不是吗？我本想为我的梦中情人守身如玉一辈子。是的，我可怜，我还以为我能够成为一名禁欲主义者。人就是如此的悲哀，竟然被机器人愚弄。

森，能发射光波把那个女人勾引过来吗？看样子她不是合成人。

笨蛋，不是那个短发，是那个依靠在椅子上的长发。你看她多动人，肯定很会叫床。

9

我开始试着承认搞不清楚人类到底是什么动物了。

你知道吗？乔伊为了学坏，竟然和一个妓女上床。那天晚上他们一上一下把木头床弄得咯吱咯吱作响。

你还想知道当时我在那吗？

我像木鸡加白痴一样立在一旁充电。原来那块电池实在是太烂了。

尽管事情已经过去了这么多天，不过我真的是发自内心的不想再提这件龌龊的事。这件事让我看透了乔伊的人格，我也从中发现了人类骨子里卑劣的一面，并且让我意识到我们机器人是多么的纯洁。现在我知道是什么让人类变得下流了。

生殖器。除此之外还会是什么东西？

悲哀，因为我预见了人类未来的结局。他们不会死于战争或者辐射这些老套的说法，他们将葬送在使他们在一开始走向繁荣的生殖器上面。高级动物是人类的自诩，但是他们又学着低级动物那样寻找最为原始的快乐。性爱应该是一个崇高的事业。按照我的理解人类最好从此取消物质上的做爱方式。这种方式太裸体，身体与身体的直接对话反而让男女相互猜忌。人类最好用精神的做爱方式来取代物质的做爱方式。

那什么是精神的做爱方式呢？

显然这是一个伟大的提问。只有具备先知一样睿智的人才能提出。提出问题的人就是我，我的名字叫森，我是全宇宙最伟大的机器人。我自命不凡，但我智力无限；我苦中作乐，但我绝处逢生；我高高在上，但我自娱自乐。

我就是我，最伟大的我。

我曾爱过一个人，她也是一个机器人。没有眼睛，没有鼻子，没有嘴巴，甚至没有胸部，更没有屁股。但我喜欢她。喜欢一个人没有太多理由。理由是次要品。我以为我可以在出厂贴上合格证的时候经历一场轰轰烈烈的爱情——真正的爱情。是的，当我还是一些零件的时候我就爱上了她。我很幸运在偌大的工厂里有一个我想念的人。我很幸福，因为我实在很容易被满足。小小的幸福。

当然，就像很多悲剧事先安排好的一样，主人公首先要被置于幸福之中，随着剧情的推进，一步一步地让他陷入泥潭之中，最好再让死掉的上帝来一道酣畅淋漓的闪电击中头颅，完成悲剧最后完美的一击。这一击是游戏规则的最终体现。

看啦——人类就是如此造作地进入自己的人生。

听啦——全宇宙最无用的机器人森在为你们摇旗呐喊——我爱你们。

我是白痴。

哈哈哈。

10

当我发现森开始胡言乱语的时候，我决定把他带去检修检修。在指定维修店里专业人员给出的指导性意见是，修一修还可以用。此后他们不仅修理了他，而且在我的强烈要求下他们还为森更换了一块更好的电池。这块高档电池了结了我的夙愿。当然这一切都不是免费的。优质的服务需要货币作为交换条件。这的确是天经地义的事。不过任何看上去一帆风顺的事都会有转折。我没有坦然地以付出货币的方式离开，我选择了另外一个更有激情的方式离开维修店——逃跑。

现在我有一个新头衔——罪犯。

现在我正名正言顺地被帝国警察通缉。

现在我正逍遥地走在逃往之路上。

我很开心；森很开心。

关于为什么我不用瑟琳娜给我的货币付账，而选择以如此不大光彩的方式离开的问题，的确并非是一个迷。因为那些货币是走私避孕疫苗的资本，我不能将伟大的走私机会如此轻易地浪费在一个小机器人身上。尽管他是一个值得信赖的朋友。我还必须强调森是我在这个宇宙中唯一的朋友。因为唯一，所以他显得多么重要。不过唯一并不能左右我的事业。

男人应该把一颗心扑在事业上而非女人的厚唇——成功的资本家如是说。

我爱森，但我不能做半途而废的迷途羔羊。我需要勇气战胜困难，一切在成功之后看来都是无足轻重的困难。

在前往Kusari行星（属于Border星系）取得走私资格认证的途中，我想起了一件往事。之所以想起这件往事是因为我意识到森是我现在唯一的朋友，唯一让我显得很孤僻，实际上我善于交流。在很久之前也有过一个朋友。他的名字我忘记了，不过他的模样我还能够隐约记得。

说实话他的长相不能够在第一时间讨到女人的欢心。脸型不够英俊，身高不足170cm，不会说什么调皮话只会在别人说的时候傻笑。如此说来，他像是个白痴，但很可惜他又不是。他拥有正常的思维能力，并且试图和远在宇宙深处的虫族进行交流。这足见他拥有语言和外交方面的某些天赋。

他曾对我说过他的理想，做导演和电影明星睡觉。为了表明他不是同性恋者，他同时强调将来他的女主角的选定只取决于对方胸围的大小。为此我问他，是否希望能够在色情界独当一面。他的回答又很羞涩：但愿我的努力能够得到大家的认同。

腼腆是这个处男给人至为深刻的影响。一度我和他离得很近，有过深交。在那些一去不复返的时光中我们谈论过去、现在、将来的宇宙已经发生、正在发生、可能发生的一切。共同的兴趣让我们建立起深厚的友谊。朋友之间的平等让我们之间很真实。但是很快我发现他是一个悲剧的化身。在他的心中有一片广阔的土地被阴影所笼罩。黑暗统治的世界只有自卑，腼腆不过是自卑外在

的表现形式。可以很肯定地说，除我以外他难以再向任何人敞开心扉。自卑主宰他的生活，他的人生，他的世界，他的一切的一切。

后来他的精神彻底萎靡了。

睡觉是最节约成本的生活方式。这句带有名言警句性质的话出自他的口中。

再后来他认为人类唯一的出路应该是采取无政府状态，提出这个口号的他曾自诩为自由主义者。不过他又说：如果人们愿意让我来治理这个世界的话，我也会抛下任何个人因素欣然前往，毕竟政府没有什么错。

这些疯狂的言论并不足以促使我和他绝交。相反我认为他是一个理想主义者。要知道在现在的宇宙中能为自己理想而活着的人简直是太少了。但是最终我还是离开了他。之所以离开他是因为我的双眼发现了只属于他的卑鄙。

他说：我的未来不再属于任何一个女人。我已经学会了用手淫的方法解决生理问题。这是一个良好的开端。你知道这意味着什么吗？

我摇摇头。

意味着我可以独自生活。等到为父母送终之后再为自己送终，我的生活已经没有希望。尽管我很年轻，但是整个宇宙不给我任何一次展示自己的机会。还有舆论只提供无聊的花边新闻以赚取眼球。我的确生活在城市的中心，但是我被社会放逐在边缘。每当夜深人静之时就会感觉到一股强大的外力把我冲到水深火热之处。我知道终有一天我会老去。或许能够死在诞生之地是我一生唯一值得欣慰的事情。好吧，我要告诉你内心的真正想法。我爱你。

现在你知道了吧，森。我为什么要离开那个朋友，因为他是一个同性恋者。他不仅仅只是想坐在我的身边和我说话，他还想占有我的身体。尽管他一再保证，我如果他继续交往下去，他会对我的人身安全负责到底。不过我可不相信一个疯子说的话。其实我也不是怎样反感同性恋者，但是这位朋友找错了人。你可以和我交流，但你不能爱上我。可他偏偏爱上我。这件事情我常常羞于起齿，原因就在于第一个追求我的人居然是个男人。身为被追求者的我也是个男人。若客观环境没有改变的希望，我也只好变成一个女人。这就是矛盾。

如果我的这位朋友的确是按照他所说的去做，那么我同样将非常欣赏他。至少他能够按照自己的方式生活。可是在现实之中他背离了他的初衷。他采取手淫的形式不是因为没有女人接近他，而是因为他的自卑让他不敢接近任何人。说实话人类发展到今天，一个男人和一个女人第一次见面就做爱已经不再是什么大不了的事。有时候身体与身体之间的对话比口头上的更为直接。但我的朋友竟然选择萎缩的活在自己的性幻想当中也不去和任何一个女人性交。而且他有那么一点喜欢我——男色。

胆小如鼠是他的现实写照。

现在的宇宙不再适合那些以为假扮弱势群体就能够得到舆论同情的人生活了，因为大多数人选择同激流抗争，少部分人的脆弱只能被现实击碎。或许你天生就是一个白痴，那就请认命吧，没有人会为你的劣势买单。任何意义上的死都不再灿烂，只有生存下去才会有意义。

生存，一个古老的命题。

当下的宇宙统治者就是这样教育我们这些努力争取明天光明的公民的。所以我要买艘飞船离开我那位手淫的朋友。既然现实就是如此，我也只能走自己的路。这或许有逆来顺受的嫌疑。

十分钟之后我将在帝国政府的官方部门领取一份关于走私资格认证的证书。

不骗你，那里的主管官员和瑟琳娜有同样的癖好——钟爱男色。

很好，我会利用好自己的身体做到尽善尽美。

11

现在我才知道乔伊是一个把想和做紧密联系起来的聪明人。说他聪明一点也不过分。还记得前几天晚上乔伊和那个妓女上床的事吧。当时我以为他学会了自我放纵，现在看来的确是我错了，我不应该低估任何人。乔伊的狎妓是有目的的，那个徘徊于灯红酒绿的老女人用一晚上的时间教会了这个懵懂的年轻人许多不未人知的技巧。

如何接吻，如何抚摸，如何挑逗，如何呻吟，如何激励，如何持续，如何高潮等等这一切都是一门高深的学问。

选择老的女人，虽然你会为容颜的凋落而惋惜，但你的身体却能够得到无穷无尽的超快感。坠入欲望之海，你在沉沦。不是一刻，而是永远永远。

一分钟可以在街头寻觅到一个金发女郎；二分钟可以幻想进入她的生活； 三分钟可以在脑海中和她做爱。那一晚上呢?

从凌晨到清晨的时间过于漫长。

在黑夜之中乔伊的双手爱抚着老女人起皱的皮肤。仿佛穿越千年的等待，然后又在下一秒钟到来之前顿悟了生活的本质。再下一秒……他竟然只知在床上和帝国登记走私犯的主管官员做爱。

这已然不是什么贿赂，而是一种平淡无奇的交换方式。轴心国对盟国的公民放心大胆地开放避孕疫苗的走私，并且登记造册以便管理。其目的只有一个——利用盟国自己人的手瓦解盟国。

政治的本质是在牺牲中换取利益以维护自身的利益。轴心国既然是如此，盟国也必然是如此。根本没有好与坏的分别，有的只是各自的标榜，标榜就是宣传。整个宇宙之所以存在不是因为有太阳发光发热为我们提供能量。如果你这样认为，那么你就只是一个被资本家遥控的玩具，十足的低能儿。

我是森，只是机器人。机器人都看透了，乔伊还没有看透吗？他当然看透了。他开始学着沉沦。既然已经沦陷，为何不彻底沦陷呢？好吧，乔伊自身的欲望加速了他追赶时代前进的步伐。

在帝国政府的一进一出之间，我们顺利搞到认证书。现在我们被法律保护，至少在帝国这面我们是遵纪守法之人。一切妥当之后，我们要把全部资本用来买进在这里一文不值的避孕疫苗。说干就干。我们买了好几箱搬进飞船，我们要返回盟国的疆域，我们将在那片土地上获得最大的利益。

很多人问我黑市的作用是什么？

我会回答他，可以不为市场干活。

12

从那次走私疫苗回来之后不久，我开始没有任何理由地憎恨所有身边关心我的人。其中最为强烈的是森。我认为他该死。只要这么一想，那么死这个动词就会填满整个脑袋不容任何别的东西进入。这个时候我只知道自己很痛苦，这样的痛苦会随着漫长寂静的黑夜来临更加痛苦。我感觉得到一个无形的铁笼子在我身边隐形。我是笼子里的宠物，将会永远被囚禁，直到万年之后死去。上帝让我体验生与死之间的折磨。惨痛或者悲哀都不会影响太阳的升起。正是如此让我显得更加无助。我把对自己的不满转移到朋友身上。我想毁灭整个宇宙。因为存在是多么可悲的一件事。我知道自己被阴影笼罩，但却怎样也走不出。于是我结婚了。所有的花销来自于那次和森的冒险所得。

妻子貌美如花，也非常能干，能干当然是指在某些特定场所。蜜月之后我们形同路人，于是我们离婚了。但是我又觉得如此一来缺少必要的戏剧性，或者说是冲突效果不够强烈。于是我们在第一天上午复婚，又在第一天下午再次离婚。为了这些形式上的东西，我付给了爱人一笔巨款。由此她更加坚信我是一个精神病人。

可是我才不会理会这些，只要自己快乐就行。那天晚上我觉得自己度过了完美的一天，因为精彩所以完美。

森对此一无所知。我把他的电池取了，我想让他休息。我不想让离我最亲的人看到我的痛苦。他应该快乐地活着，他只是一个机器人。我不应该让他承受人类的这些莫名其妙并且是与生俱来的痛苦。

活着难道不好吗？

当我有一天从一本占满灰尘的书本里读到这个句子的时候，我觉得自己复活了。我马上找到电池，并为森安装好。

我们去旅行吧！

那是什么？

这？

嗯。

……没什么，白头发。

13

他看上去不再那么年轻，他失去了用不完的活力，他说话的时候犹豫不决不能在第一时间找到能够准确形容自己内心矛盾的词语，可笑的是在他的脸上多出了许多鱼尾纹，更奇怪的是这一切都在一夜之间发生了。

乔伊老了，是魔法让他如此快速老去的。

这怎么可能？只一个晚上的时间，我最要好的朋友被岁月彻底击碎了。

我想哭，因为昨天晚上我没有和他在一起共同面对人生。该死的我！我究竟在做什么？我在充电。呜呜呜……

这能怪我吗？我是机器人，我必须充电才能行动。我可以万年不死，但我要充电。该死的充电！在我充电的时候我的朋友倒下了。岁月蚕食他的脸，那些皱纹可以作证，皱纹是岁月留下的足迹。

我是森，现在很痛苦，是非常痛苦。我的痛苦只能呆在心里。因为我没有手，不能借摔碎某个物体的机会发泄出来。一刻的痛苦将要万古长年停留心中，我不再有快乐和高兴。

我是森，乔伊的守护神，痛苦的守护神；我是森，宇宙等着我吧，我不再那样深深爱你了。

乔伊——我们出发，去探寻生命的真谛！我不相信宇宙间只有腐朽的哭泣。

14

森很激动。对于此次旅行表现出了极大热情。他像一个孩子，迫不及待想要长大，希望长大之后能够解开世界上所有的谜题。

有时我会问自己，森是一个机器人吗？这的确是一个很傻的问题。不过我阻止不了自己这样问自己。或许我是一个很傻的人。在这个宇宙有很多人聪明人，我知道他们瞧不起我也瞧不起森。乔伊这个名字对他们来说，不过如一介蝼蚁那样微不足道，小人物永远都是小人物，我们的命运永远被大人物拽在手心。

你是否在年轻时想过建功立业、受万人敬仰？我告诉森，我想过。曾有那么一刻，我想右手握有权力、左手拥有女人。我以为自己可以替代上帝的位置，在浩瀚的宇宙我是最好的，但是现实是无情的。他是邪恶之神，永远与你做对。很多时候命运往往被时间所左右，时间是命运的帮凶，他会让你知道你是如何的懦弱。没有人可以打败时间，正如没有人可以打败帝国军的无敌号战舰。

关于无敌号战舰有一个小故事。很多超一流的科学家和哲学家论证说，它只是一支由香蕉皮做成的战舰。但是香蕉皮似乎拥有比合成金属更好的防御力，盟国军舰上的火炮对它没有丝毫作用。有一刻我怀疑科学家也有出错的时候，况且得出这个结论也有哲学家的功劳。你难道不认为哲学家都是疯子吗？他们不愁吃穿，于是提出很多感觉上对大众生活很有指导性的意见。其实这些意见全部都是垃圾，哲学家就是一座活的垃圾站，随时随地向外界吐出垃圾。

恶心！

当然，我讨厌哲学家。我觉得他们比我还傻，不过很多人不这么认为。他们觉得人民离不开他。可是我讨厌，但是我被高层称为人民中的一份子。我发誓我一辈子都讨厌哲学家，全部是道貌岸然的伪君子，自以为是的指导宇宙的发展方向，你们难道就不知道宇宙快要被战争摧毁了吗？

盟国和帝国又开始打战了。第三次宇宙大战已经揭开序幕了。听，那是离子碰撞爆炸时候产生的巨响。这种声音会毁灭方圆一光年之内的所有活物。这是来自地狱的声音。

毁灭吧！自以为是的人类！

15

乔伊的计划很简单——为盟国提供无敌号战舰部署位置的情报。也就是说我和乔伊现在是专职情报人员，为国家的荣誉而战斗。那么国家荣誉也是我们的归宿。

这个计划符合我的天性，我喜欢刺激的挑战。譬如我在自己身上装好了一枚炸弹，为的就是万一被俘之后以身殉国。你看，我不是个简单的机器人。我善于思考能够权衡利弊。但是当我装上那枚炸弹的时候我又开始害怕。是那种站在悬崖之上体验大自然怀抱，往下看一眼，突然觉得大自然要把自己抛弃时，所感到的害怕。有时候我害怕突然死去，尽管我不怕死，但是突然来的一切都像恐高症一般让我措手不及。忘记告诉你，我有恐高症。这件事情我也没敢告诉乔伊，我怕告诉他之后就不带上我去参加战斗了。我其实想死，以一种战斗的方式去死。那一刻我会以忠诚战士的身份被国家铭记。

瞧，机器人也可以保家卫国。念我悼词的人一定会这样说。

有时我很疲惫，因为不停地做着这样那样的思考，我没有停止过思考。即使此刻我和乔伊驾驶着飞船走在通往帝国军防线的路上。

我爱你们。当我竭尽全力爱你们的时候我突然会产生一种力量。是的，就是力量。这种力量不是任何能量转化而来的，它是内心感情的释放，这么说我是有感情的机器人。可人类总是不承认机器人有感情，这真是个矛盾。不骗你，有时候我也相信自己没有感情。其实我有，我懂得爱懂得恨。我爱一个人，完完全全投入的爱。最后你也知道，结果是石沉大海。

我真的有过心碎的感受。这种感受只有爱过的人才会有的体会。如果我能不死在这次行动上，我会回家，我会结婚，我会生子（装个那玩意就可以了），我不准新婚之夜乔伊来瞧我的门。嗯……还有我要有一间属于自己的房间。那样我才能放心大胆地和她做爱。我既然学会了单独思考，也应该尝试单独做爱。我想我能体会那滋味。乔伊说很棒像把馥郁芬芳的玫瑰拥在怀抱。很棒吗？或许吧。或许我下一秒就会死。因为帝国军队的巡逻兵已经发来光波讯号正式通知我们被捕了。

16

我和那个什么……喔，想起来了，是森。我和森被捕了。刚才帝国军人给了我一拳，差点打掉我的记忆。现在坐在电椅上面，我承认自己是个失败者。但是我还是个男人，所以我坚决不会投降。我爱我的国家，并且坚信我国政治家的主张才是正义的主张。只有联邦总统才能为宇宙带来真正的自由。总统阁下，请原谅我的胆怯。只有当死亡迫近之时，我才敢说出那句埋藏在心中的话：为自由而战！

国家，继承光荣的意志，带领整个民族前进。总统先生，您是国家的希望。我期望您在往后的执政中更加开诚布公。看，您的国民绝不会投降。这是我的绝笔信，我不奢望您能看到它。不过在刽子手行刑前的一刻，我将如实记下心中所想。我期望这份宝贵的日记能够得到您的青睐，并且授予我为国捐躯无限忠诚勋章。

（申请人：乔伊；地点：帝国监狱31002牢房；时间：联邦历3658年）

17

总统阁下我明白我只是一个卑微的机器人，但是我个人认为机器人同样应该享有人的权利。于是我和我的朋友乔伊花了临死前最后的时间交叉写完以上这些文字。我们的理由是我们为国捐躯，所以联邦政府应该按照战时军功条例给我们每人颁发一枚为国捐躯无限忠诚勋章。

此刻，我和我的朋友乔伊就要死了。帝国政府的军人要按照处决间谍的方式解决我们。死亡迫近之前我并不感到害怕。为总统阁下而死，是我毕生的荣誉。

嘟，嘟，嘟。

我快没电了。我的名字叫……

很多很多年以后……

“你看这是什么玩意？”

“记忆棒。七八个世纪以前的人类使用的储存媒介。”

“能被现在的电脑读出来吗？”

“当然。”

“那快看看里面有些什么？如果是关于第三次宇宙大战的东西就太好了。博士你觉得有可能吗？”

“当然有可能。我是说和你这个出版界的天才在一起什么都有可能。”

……

“上面写了些什么？这些密密麻麻排成一行又一行的东西就是文字吗？七八百年前的人类就用这些诡异的符号表达他们心中的想法？真是够落后的。”

“唔……好像是两个将军的对话。”

“是吗？你确定？”

“有一个将军叫乔伊，另一个叫森。乔伊好像是盟国方面的，森似乎代表轴心国。他们好像是探讨第三次宇宙大战战后的一些社会改革问题……‘为国捐躯无限忠诚勋章’……他们好像是在具体讨论应该给那些战死沙场的将士颁发多少勋章……这样看来他们两人应该是最高统帅。根据现今仅有的史料来看，只有最高统帅才会关心这些问题。”

“我的天才！你是一个不折不扣的天才！你知道你发现了什么？你不仅读懂了无人读懂的天书，而且你将在考古学界建立对古代文字探索的权威地位。第三次宇宙大战几乎毁灭了人类所有文明，但是你——一个罕见的天才，在今天又将那些消失的古代文明恢复原貌！”

“可是我还只是猜测。”

“猜测？不，你是权威。因为你发现了它。它叫什么名字来着？”

“记忆棒。”

“就是这个记忆棒。我问你，我们在那里发现了它？”

“第三次宇宙大战的遗址呀。”

“很好。我会在第一时间将这个发现公之于众，然后再把这些密密麻麻的文字排版印刷。当下的人类非常怀古。他们乐于阅读那些浪费纸张的书籍。消费就是原动力，消费构成市场，市场就是独裁的契机。非常好，非常好。你需要为人类做一点事。”

“做什么？”

“你不是考古学家吗？人类需要一个先行者来为他们领路。听者，我以‘新世纪军事委员会’的名义命令为这部即将横空出世的巨作编写注脚。注脚是什么你知道吗？注脚就是多余的东西，也可说是无用的东西，但是却是必不可少的东西。你要按照我们的逻辑来解释这些看不懂的文字。知道你要做什么了吗？你要塑造一个英雄。元首要动员国家力量向那些异形还有虫族开战，就需要营造狂热的气氛，知道吗？民族的前途取决于元首的决定。好吧，让我们塑造一个英雄。有个叫什么来着？叫乔伊对吧？”

“是有一个将军叫乔伊，还有一个叫……”

“够了，我们只要一个英雄。我们来给这本旷世奇书取个漂亮的名字。叫什么来着……叫《了不起的乔伊》。怎么样？不错吧。就叫《了不起的乔伊》。接下来我要让所有人活着的人都觉得这个死去的乔伊就是我们的元首。”（全文完）P

■作者后记

我的过去一片朦胧

法国作家莫狄阿诺在《夜巡》的开篇引用过美国作家菲茨杰拉德的一句话——为什么我居然等同于我自己憎恶并同情的对象？几年前当我撰写《了不起的乔伊》时，并不知道可以用这句话来概括它。那个时候我只是在《挪威森林》里面听说村上春树反复读过菲茨杰拉德的一本书。

“何等妙不可言的杰作！我真想把其中的妙处告诉别人，但环视四周，竟无一人读过《了不起的盖茨比》，甚至连想读的人都没有！在1968年，阅读菲茨杰拉德的作品，虽然算不得反动之举，也终非值得提倡的行为。”

村上春树如此推崇备至却没有让我对这本书产生丝毫向往之情。当时我正在微软的《自由枪骑兵》中寻找人生的自由。得知这款太空游戏，是因为在此之前玩了另外一款叫做《EVE》的网络游戏。那个时候撰稿不顺利，没有什么收入可言，等到游戏开始收费，就只好离开了。于是在网络上搜寻替代品，才发现了同为太空背景的《自由枪骑兵》。后来又听说开发《EVE》的冰岛人正是从《自由枪骑兵》中得到灵感。大约玩了一个章节（或者三五天），就索然无味了。可能是在这个时候，我又从一位挚友那里听到了《了不起的盖茨比》的名字。这一次促使我写下了《了不起的乔伊》。不记得写之前有没有把《了不起的盖茨比》读一遍，可能读过一本并不流畅的译本，唯一印象深刻的是去年六月我读过一遍，然后七月又读了一遍。

我习惯的写作方式是，先确定一个故事的名字，再根据这个名字来写这个故事。因此《了不起的盖茨比》究竟是什么，对我而言并不重要。因为“记忆力是单薄的，而生命又极其短暂，一切来得那么匆促，我们来不及看一看事件之间有什么因果关系，不可能测度一下行动的后果。我们相信时间的虚构，相信现在、过去和将来。然而也可能是所有的事情都是同时发生的（《幽灵之家》的结尾）”。

然而当我得知《了不起的乔伊》被刊用的时候，又按捺不住心中的激动，被回忆所引诱，驱使记忆去寻找《了不起的乔伊》从何而来。然而我已然忘记它是2007年还是2005年的宿命。墨西哥诗人奥克塔维奥·帕斯写过这样一句诗，“在自己的荒野上跟孤独的人群一起穿过我刚刚写完就消失的街道和市集，又再度消失，去寻找所有的物和所有的人，去寻找没有的东西和没有的人”。当我想起这句不朽的诗时，又再度看见那个从过去来的人走向了我身体里面的自己，于是莫狄阿诺在《暗夜街》中的第一句话像一束光线穿透了追悔莫及的记忆，从过去延伸到了现在——“我的过去一片朦胧”。P

编辑部的故事

众编辑情况汇报

最近编辑部里发生了许多有趣的事，比如领主同学不仅搬出了地穴，住进了传说中的“3室2卫”豪宅（据小明说，领主住其中1卫），而且他在编辑部的座位也搬了，有一首歌赞美得好：“带着他的电脑，带着他的家当，坐着那驴车去……”有同事怀疑，领主是为了离美编妹妹们更近，对此领主曾公开表示：“我不承认！”

另一个在编辑部里比较流行的话题是“买票”，前一段时间是《阿凡达》，本来各位均有意一观此神片，但发现IMAX版的票价奇高不说，更是没办法买到，最后只好纷纷作罢。电影看不成倒没什么，可最近是时候买火车票了，如果这个票买不到就没法回家过年了。但由于黄牛们的“辛勤劳作”，目前还没有同事顺利买到车票，看来今年各位小编在与黄牛们的较量中又一次落败了。

买不到票怎么办？先玩会儿游戏缓解下郁闷的情绪吧。其实在大软这个小团体中，潜伏着许多游戏高手，比如《实况足球》盘带能力强悍的8神经，策略类游戏很强的Say大人，或者是玩《魔兽争霸》罕尝败绩的我……（咦？小白你怎么自吹自擂呢？）我完全不是吹牛，以下说的话也没有任何夸张，如果我撒谎……就只能怪你信了（开个玩笑，呵呵）。

刚进编辑部的时候，我就用《魔兽争霸》灭掉了“阿泰克”，我那“娴熟”地操作令他头晕眼花，他的DK被我的BM几刀就砍死了，吓得连跑都忘了。后来，我又只用1英雄+2个初级单位灭掉了星尘同学，冰河在一旁都看傻了。从此，我创造了在编辑部内《魔兽争霸》无可战胜的神话……请相信我，我不是吹牛！当然，我忽略了玩“星际”被打得满地找牙的时候。

快评2月中旬刊



2月中的“盗版”专题十分有趣，老实说，曾经我对于其背后的故事、利益链并不了解，这篇文章也让我对版权、破解小组有了新的思考，正如专题结尾所说，时刻保持一个清醒的头脑才是最重要的。**（北京 CSD）**

这期的封面很棒，讲述盗版产业链的专题非常好，让我学到了很多知识。“评游析道”中的内容也很丰富，很对我的口味。还有，这期“游戏剧场”很不错，我很喜欢，故事很感人。在“攻城略地”栏目中终于见到了《使命召唤——现代战争2》的剧情攻略，让我等了好久呀，我一直认为《大软》的攻略是最棒的，等《生化震撼2》上市后希望你们尽快刊登剧情攻略喔！**（天津 郑林）**

这期的“专题企划”我很喜欢，“永不消逝的枪声”那篇写《反恐精英》的非常好看，好像把我带回了几年之前，令已经有些模糊的记忆又重新清晰起来，很喜欢生铁写的那一段，以前我和同事们也经常在一起联机，情形就和大软编辑部差不多……还有那个“PODBot”，那时候我自家的电脑只能支撑8个AI电脑，看着那些机器人聊天内容也很搞笑，关键词我觉得至少有60个。**（吉林 张博）**

小白：2010年3月中的这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通通E-mail至Nova@popsoft.com.cn，或到“大软地盘”：http://www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！

《脏话过滤》



第二天





原信(过滤软件自动屏蔽)



粥粥的IT与游戏（14）

DR留言板

小编们你们不知道喔，我在写这份回函的时候是多么危险，这是一堂自习课，如果被老师捉到那就凄惨了，说不定她会把这期《大软》中旬刊撕得粉碎，怕我拼回去可能还会烧毁或吃掉。小编们你们不知道，高三的这种生活是多么的无趣，假期也只有那短短的几天，短到都看不完一本中刊，并不是我不爱学习，只是课余时间太少了，人已经快变成背书机器，真不知道这样最后会有什么好，只是为了考一个大学吗？请原谅我的牢骚，我也是迫不得已，这里是我唯一的“出口”了。（山东 张泽宇）

小白：我也曾像你一样，觉得学习很累、很枯燥，能想象你今天的压力比我当时要大得多。在我的印象里，高三的学习压力是很大，但我的老师们都非常好，非常负责任，我相信你的老师也是，所以不要“黑”她了，呵呵。尽管学习紧张，其实也能有很多乐趣，其实教科书中也有很多好玩的内容，只是需要你去“挖掘”。而且，等你到大学之后定会十分怀念这段时光，想起一起苦读的同窗已各奔东西，会不会流眼泪呢？(^_^)，所以好好珍惜吧！

“桌面游戏”的篇幅增加能让更多玩家体会其中的乐趣，这点非常好，希望“大众试客”推出新品的时间能快一些，最好加入一些新奇另类的科技产品。（北京 潘旭）

希望能介绍一些优秀的魔兽卡牌套组。“大众试客”增加更多试用机会。（北京 崔佳昊）

小白：在来信中看到很多喜欢“桌游”的读者，这也说明中国的桌游市场还是很有潜力的么，呵呵。关于“大众试客”，我们会在以后安排更多更好的产品，敬请期待喔！

高考，146天，考到北京看大软就方便多了。堵在杂志社门口或许还能看到样刊，呵呵。另外，抽我吧，刮刮卡还是普通包都可以，我们这边没有卖魔兽卡牌的（就算有也没时间玩），多抽我几回呢……我的卡牌就多了，然后就可以建立自己的牌组了，上大学以后就可以找编辑们玩卡牌了，所以抽我是对小编们大大有好处的。（辽宁 张振）

小白：如果你来编辑部一定能看到样刊，到时请你来帮我们挑错吧，哈哈。想中奖的话就得求神拜佛啦，Say大人可是铁面无私的喔。就算没中也没关系，像我就一次也没中过，这叫积攒人品，早晚会爆发的。

新年新气象，首先大人终于赠送国产单机游戏的好报了，希望下期继续送啊！最好是《古剑奇谭》。中旬刊增加了“在线争锋”的文章数量，游戏剧场变为新作者创作，还有更重要的是增大了桌面游戏的介绍力度，对于我这种感兴趣而没来得及接触的玩家来说是一个巨大的福音。希望能介绍一些桌游的进阶玩法，而不是简单地几句带过，还要介绍桌游的发展。同时，希望能有卡牌的玩法介绍，比如魔兽卡牌、万智牌等等。（辽宁 隋文婷）

小白：《古剑奇谭》？是个好主意！小明负责的“在线争锋”栏目受到许多读者的夸奖，希望他不要骄傲，继续发扬以往不怕苦不怕累的精神，继续为咱们挖掘各种有趣的内容，就像本期的《枯萎的，凋谢的》我就很喜欢，你呢？

当兵四年，《大软》也跟着我一起度过了四年的军旅生活，部队的生活很苦、很枯燥，每次训练回来翻翻《大软》都感觉很愉快，特别是中旬刊，介绍好多新游戏，虽然部队不能上网，但看看也很开心，特别是在无聊的时候，翻着《大软》都是一种享受，希望《大软》越办越精彩。（新疆 曹祖军）

小白：军旅生涯是我一直向往的，每次见到军人都会由衷的敬佩，《大软》能为大家的生活增加一分乐趣是我们最开心的事情，更何况许多像你一样的军人在默默地为祖国付出，为人民的安全幸福付出。感谢你对《大软》的祝福，我们也祝你和你的战友身体健康、生活精彩。

我想要更丰富的游戏攻略、心得体会、技巧秘籍、开发团队内幕……我希望《大软》能成为这个地球上最强的游戏刊物，不要有其他杂念，完全是游戏，这才是我想要的《大软》。（江苏 王吉恩）

小白：成为地球上最强的游戏刊物……这个有点难，不过我们有信心，感谢你的鼓励！另外，如果不要其他“杂念”，是不是像软件、硬件之类的栏目都要消失呢？那不太好吧，呵呵。

各位编辑大家好，相信你们收到这份回函的时候已经放假过年了，没有人会读它了，但我还是寄了。祝所有编辑新年快乐，工作顺利，身体健康。希望在各位小编的努力下，巫妖王早日开吧……（河北 张文华）

小白：当我读到你的回函时可以十分确信，我们还没放假过年，当我写下这些文字时，各位编辑正在加紧制作本期杂志，爱拖稿的领主同学还在为他没完成的专题而苦恼，不过请相信我，那个是好专题，非常值得一看。P

读者来信

游戏不代表生活

■新疆 何琦

小白：游戏是什么？你是怎样理解生活的？这两个问题在许多人眼中似乎没什么关联，尤其是在今天，太多人喜欢将自己的价值观强加于人，以至简单的生活变得复杂，安心做自己喜欢的事也会被无端指责。就像游戏与生活关系，对于真正的玩家，游戏是生活的调剂，也可是获取知识的一种手段，这和其他人从书本中、电视中获取快乐、知识是完全一样的。可惜由于人与人间的隔阂，许多本该由社会、家庭承担的责任被推给了游戏，游戏玩家群体一直是处于弱势……不久前我们收到一份来信，这位读者用他的故事告诉我们他自己是如何看待游戏与生活的，相信大家读过之后一定会有所收获。就像他说的：“但如果有人对你说，一份好游戏改变了他的生活或是世界观，你一定要相信”。

好吧！我承认，重返《大软》的怀抱开始于那个“乌云遮住了天山”的日子，你也可以想象到身处信息社会孤岛上的我，正为失去外界的消息而抓耳挠腮之时，于某一个昏暗的下午，在书报亭中见到“大软”时的心情，老友重逢，点滴在心，仿佛回到了2001年，那时的我在做些什么呢？一边读着“大软”的游戏攻略，一边在游戏中探索……时间如白驹过隙，日历上0和1只是换了个位置，昔日的大学小子，如今已为人父，是时间在变，还是我在变，不得而知。唯“大软不变”，依旧是电脑应用与娱乐的第一选择（好吧！一月两本变三本不算）。

为什么有了突然写回函卡的冲动？只为了6月下至今，终于捧回了一本传说中的中旬刊，（一、营销要加强啊！二、啧啧……中旬刊真是背影杀手）也为了1月中开篇，小明斯基责编手记的会心一笑，“很上村喔！”希望《大软》也和东瀛那位著名作家的作品一样，“信手翻开一页，读上一段，一次都没上我失望过，没有一页使人兴味索然，何等妙不可言的杰作！”

游戏不代表生活，没有人会傻到每个月花几十元钱，每天郑重其事地坐在屏幕前，在游戏中重复自己的生活。生活是人们自己的，它无法被反映，也无须被反映。游戏来源于生活又超脱出生活，游戏能为你带来不同的体验，游戏也能为你带来选择的机会。如果游戏中出现了E.T、时光机和魔法，你一点也不用惊讶，因为梦想根植于我们每个人的心中。如果游戏里出现了汽车、牙刷和尿不湿，你也不用奇怪，因为那来自于我们的生活。游戏世界和现实生活的区别在于，它还仅仅是你眼睛看到的那些事，它是隐喻、秩序，还是技术、风格。因为游戏有这些特点，所以可以对现实起到各种各样的效果，消遣、思考、审美、开拓眼界什么的，都是。但如果有人对你说，一份好游戏改变了他的生活或是世界观，你一定要相信。



许多人就好像一只小鼠被困在生活的车厢里，他所见的也仅是那方圆之地



其实对于很多孩子来说，游戏带来的快乐就像这图中的“桌球”那样，你又怎能忍心夺走它呢？

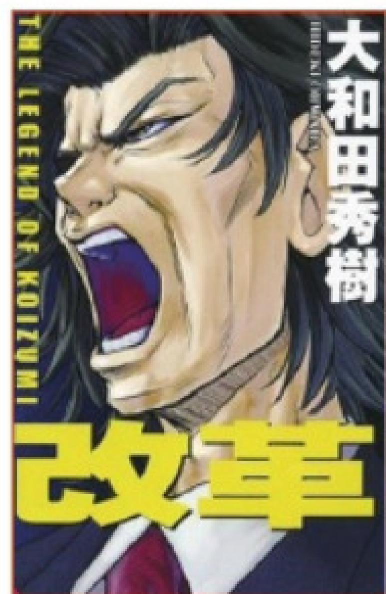
什么？你说游戏不真实？！游戏和《大软》除了娱乐、散心，肯定还有更多的价值，当它们自身完美的时候，简直太有力量了。虽然如今涉及电脑游戏的纸媒销量普遍下滑，但我相信，只要“大软”还有林晓、冰河、生铁、8神经等幽默诙谐、古道热肠的采编，风景将这里独好。我也相信，一份优秀的纸质媒体的采编素质，是远远高于网络媒体的。你们所体现出的人文关怀适中令读者感到温暖。

现实太小，或者说完美感知到的现实太小，所以完美还需要游戏。当然，还需要“大软”。瞧瞧，虚构的游戏和真实的生活不就在这里完美交际了么？我真挚的相信，凡事能每期细细读完“大软”的朋友，一定不会和什么鬼网瘾沾边。网瘾啊、羊角兽什么的，最可恶了。

最后了，我也说一点小小的遗憾。期刊在精不在多，而旬刊的点子令我迷茫，未来会走向周刊？糟糕的是，上下月刊的售价每每打着优惠价的旗帜令我憧憬中旬刊的精彩，而当读完中旬刊的时候，却发现中旬刊是“背影杀手”。

当我们怀着爱和感谢读完了这期中旬刊，“大软”君也赚到了10元，皆大欢喜O(∩_∩)O。

大众影音之欢乐篇



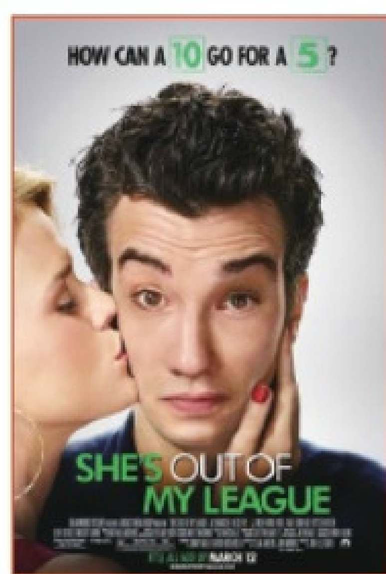
渣和无用改革
ムダヅモ無き改革

《渣和无用改革》原作者是曾创作《大魔法峠》的大和田秀树，日、美等国的首脑（如小泉纯一郎、麻生太郎、乔治·W·布什等）作为角色原型，讲述以原内阁总理大臣小泉纯一郎为中心展开的麻将外交故事，以此嘲讽各种时事，顺便让人捧腹大笑。本作的动画化以OVA形式推出，监督将由曾负责《大魔法峠》与《XXXHOLIC》的水岛努担当，而脚本则由原作者大和田秀树负责。



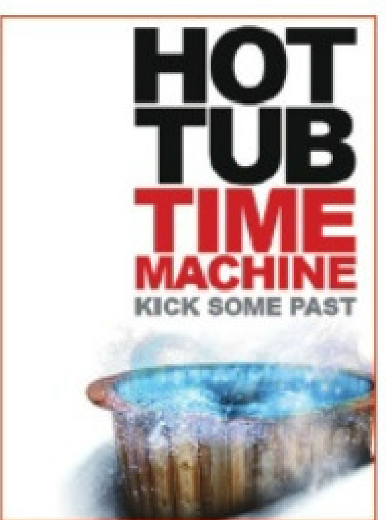
凉宫春日的消失
The Vanishment of Haruhi Suzumiya

此次凉宫春日电影版由京都动画制作，剧场版片长约计有150分钟，长达2个半小时的内容在剧场版动画中实属少见。剧场化的内容为原作漫画第4卷《凉宫春日的消失》，讲述了长门有希利用凉宫春日的力量创造了新世界，在长门创造的世界中SOS团成员变成了普通人并且所有人的记忆都被篡改了，只有阿虚被保留了记忆，而且部分角色定位也发生了微妙的变化，发现世界变化的阿虚找到长门留下的线索并设法将世界恢复原貌。



我配不上她
She's Out of My League

本片由曾经在《热带惊雷》和《一夜大肚》中有过出色表现的杰伊·巴鲁切尔担纲主演，他在片中饰演机场安检员柯克，相貌、身材、身份均不出众，在恋爱方面基本没有任何经验。机场工作时，柯克偶遇一位漂亮惹火的姑娘，谁也没想到她偏偏看上了毫不起眼的柯克，主动提出约会恋爱。柯克身边的人都感到不可思议，一个10分的姑娘怎么会和这个5分男在一起。柯克自己也对这突如其来的桃花运不知所措，这段关系将会如何发展呢？



热浴盆时光机
Hot Tub Time Machine

这部喜剧电影由因《2012》而风头正劲的约翰·库萨克主演并担任制片。影片乍看起来和英国那部《有关时间旅行的热门问题》有些相似，也是几个大男人穿越时光的故事，只是穿越工具从酒吧洗手间变成了旅馆的热澡盆，而科幻的元素也少了很多，更偏重于穿越之后的窘事趣事。令人吃惊的是，这样一部穿越电影，居然号称是“根据真实事件改编”。



赏金猎手
The Bounty Hunter

《赏金猎手》是由安迪·坦纳特执导、杰拉德·巴特勒和詹妮弗·安妮斯顿主演的浪漫喜剧。杰拉德·巴特勒在片中扮演赏金猎手米洛，他的新目标正是詹妮弗·安妮斯顿饰演的卡西迪——他的前妻。米洛要将违反保释条例的卡西迪捉拿归案，卡西迪自然是要想法逃走，于是两人就在追逐押送吵吵闹闹的过程中，重新燃点起爱的火花……影片中，除了轻松的笑料，也有不少浪漫的情节。



好男孩
The Good Guy

曼哈顿女青年贝斯积极向上，为自己的人生定下了若干目标，其中包括一份好工作，几个好朋友，以及一个体贴的男友。汤米是典型的华尔街男青年，他拥有若干吸引女性的特点，包括英俊的长相、性感的体格，以及优秀的赚钱能力。于是在遇到汤米后，贝斯就努力地爱上了他，两人持续稳定的发展着。但汤米有个同样帅气又细腻敏感的的同事丹尼尔，他和贝斯的接触打乱了这一切……



《Plastic Beach》
Gorillaz

这是卡通乐队Gorillaz的第三张录音室专辑，一位英国电台DJ称这张专辑是“最棒的流行乐之一”。

专辑名Plastic Beach是一个岛的名字，样子就如专辑封面所示，这是Gorillaz成员们的新家， 团长Murdoc在岛上所设的私家电台也已经开通。Plastic Beach这座岛不是固定的，它一直在海上浮动，在Gorillaz官网可以查看小岛目前的位置。在这张新专辑中Gorillaz与众多大牌艺人合作，包括著名朋克鼻祖乐队The Clash的两位核心成员Mick Jones和Paul Simonon、著名Britpop乐队Super Furry Animals的主唱Gruff Rhys和美国说唱团体De La Soul等。

大众影音之温情篇



太空历险记
ASTRO PLAN

《太空历险记》是一部地道的国产动画，讲述一个和机器人、大宇宙有关的科幻故事，在湖南电视台金鹰卫视播出。熟悉的画面镜头和机体战斗，让高达、Macross、天元突破等Fans纷纷泪流满面。说抄袭也好，说致敬也罢，毕竟还是做出了实实在在的东西，至少给大家带来很多吐槽点嘛。请多给这些在恶劣环境下依旧坚持梦想坚持工作的人一点理解，另一方面也请有钱的出钱、有力的出力，尽量改善这样扭曲的大环境吧。



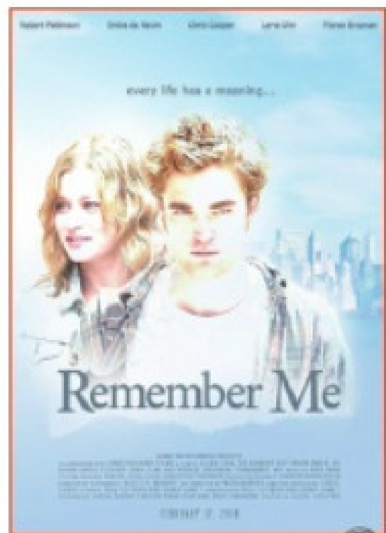
刀语
katanagatari

西尾维新动画企画以小说家西尾维新为中心，将他的作品用最恰当的形式影视化。2009年《化物语》为该企画TV动画的开篇，获得广泛好评，此次《刀语》是该企画第二弹，自然也相当引人注目。《刀语》的原作小说是西尾维新作品中相当具有挑战性的历史小说，也是讲谈社BOX首次的“大河小说”。本动画在富士电视台以每月1话，每话一小时，全12话的播放形式全年放送。



爱丽丝梦游奇境
Alice in Wonderland

这部结合了CG动画与真人动作的3D立体版电影《爱丽丝梦游奇境》由蒂姆·波顿执导，约翰尼·德普、海伦娜·伯翰·卡特、安妮·海瑟薇主演。影片取材自那个家喻户晓的经典童话故事，但并非传统情节的重制，而是原故事的续篇。昔日的小女孩爱丽丝，如今已然长大成人，再次进入“兔子洞”的她，与疯帽子先生、红桃皇后、白女王、叮叮和咚咚孪生胖兄弟、兔子大臣、柴郡猫等等众多角色，展开一段新的奇遇。影片主题曲《Alice（Underground）》由“摇滚小魔女”艾薇儿·拉维尼创作并演唱。



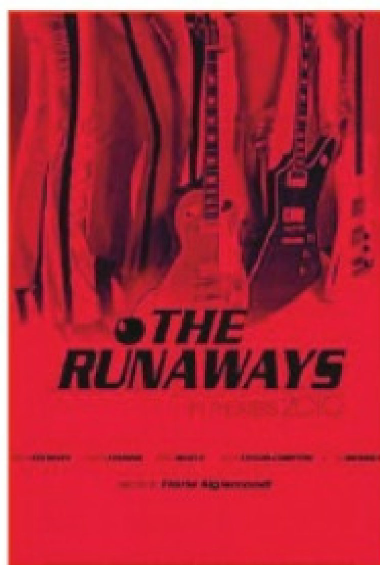
记住我
Remember Me

本片由“暮色男”罗伯特·帕丁森主演，他在这部影片中扮演一位因哥哥自杀导致父母分离的少年，他阴郁、叛逆、内心敏感，并严重的梦游症，失去了生活的方向。突然有一天，他遇到了一个与自己“同病相怜”的姑娘，这个姑娘亲眼目睹了母亲被杀的全过程，由此留下严重的心理阴影。两个年轻人情投意合成为情侣，只是他们的感情路上不但要面对各自不幸家庭，还要承受内心伤痛的考验。



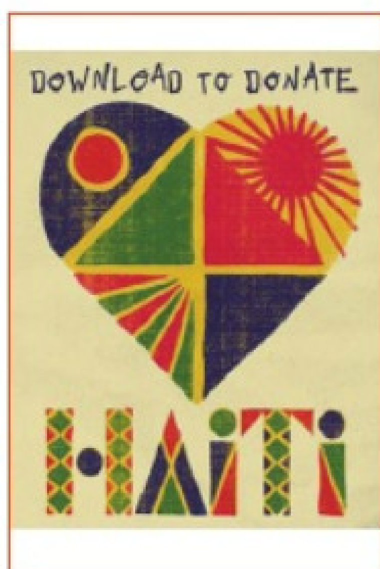
昨夜
Last Night

正如片名，本片讲述的故事发生在一个晚上。一对夫妇在这个晚上遭遇到情感试题，出差的丈夫遇到了仰慕已久的性感迷人女同事，妻子则遇到充满往事回忆的旧爱情人。影片就围绕这四个人和两段纠葛不清的恋情，关注一个长久话题——“婚外恋”。影片女主人公的扮演者是凯拉·奈特利，她曾出演《真爱至上》《赎罪》《傲慢与偏见》等影片，被誉为“英伦玫瑰”。饰演凯拉旧情人的是“法国最性感男人”吉约姆·卡内，曾主演影片《两小无猜》《只要在一起》等。



逃亡乐队
The Runaways

“逃亡乐队”是70年代出现的一支颇有影响力的女子硬摇滚乐队，但由于经济与合约纠纷最终于1980年解散，前后只存在了4年。除了她们演绎的摇滚乐外，全女子的身份和她们独特的生活方式，使得逃亡乐队成为一段传奇。电影根据“逃亡乐队”的真实经历改编，讲述这些青春少女叛逆不羁与乐队的兴衰成败。克里斯汀·斯图尔特在片中饰演女吉他手演琼·杰特，达科塔·范宁则饰演女主唱切丽·卡瑞，这是两位青春偶像少女继《暮色2》后的又一次合作。



Download to Donate for Haiti
群星

这是一张以慈善为目的的专辑，如专辑名所说，希望歌迷们能在下载了本张专辑的MP3后，为海地灾区的人民捐款。专辑出场艺人包括Alanis Morissette、The All-American RejectsDave、Matthews Band 、Enrique Iglesias、Hoobastank、Kenna、Linkin Park、Lupe Fiasco、Peter Gabriel和Slash。既然是一张慈善性质的专辑，也就不必对其中的歌曲要求太高，希望可以由此帮助到灾区的人民吧。

大众影音之战斗篇



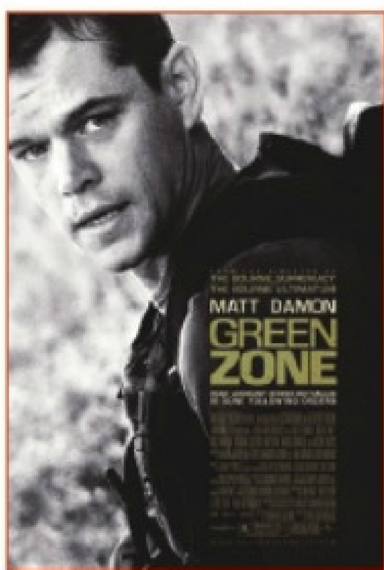
《超剧场版KERORO军曹》
Keroro Movie

《超剧场版KERORO军曹 诞生！究极KERORO奇迹的时空岛》为KERORO剧场版5周年纪念。以冬树突然收到与KERORO一模一样的神奇石像为开端，神秘的孤岛伊斯塔岛为背景，讲述了KERORO和冬树为清楚真相而展开的大冒险故事。可爱的精灵，神秘的双胞胎和凶恶邪灵纷纷登场，KERORO军曹将变身究极形态展开前所未有的超级大战。实力派歌手平原绫香为本作倾情献声。



机动战士高达UC
機動戦士ガンダムUC

《机动战士高达UC（Unicorn）》是从2006年开始在角川书店《月刊高达ACE》上连载的小说，作者是福井晴敏，累计发行突破200万部。此次作品动画化回归正统UC系高达，世界观是以机动战士高达为背景的宇宙世纪，描写1988年公映的剧场版《机动战士高达逆袭的夏亚》3年后的世界。担任动画制作的是机器人动画大厂Sunrise，监督由古桥一浩担任。声优方面则有内山昂辉、柿原彻也、户松遥、池田秀一等人加盟。



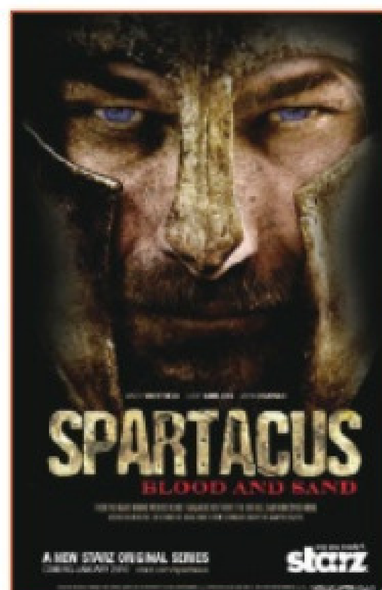
绿区
Green Zone

影片由保罗·格林格拉斯执导，马特·达蒙主演，这是继《谍影重重2》和《谍影重重3》后，保罗与马特的再次合作。片中故事根据《华盛顿邮报》驻巴格达记者拉吉夫·产德拉斯卡兰的小说《翡翠城的帝王生活：伊拉克绿色地带深处》改编而成，讲述美国中央情报局调查组探员和驻伊拉克记者在伊拉克联合调查大规模杀伤性武器的种种经历。片中动作场面均在严肃政治色彩和沉重战争气息中，以纪实的风格呈现。



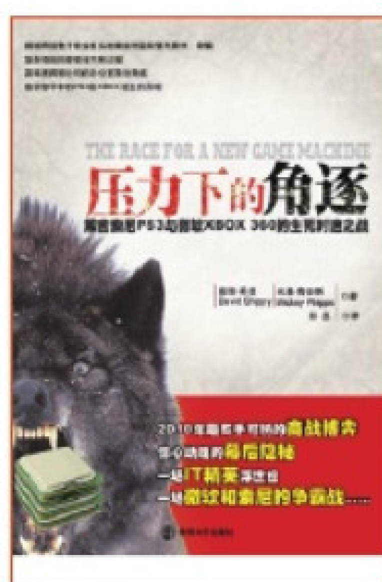
女巫季节
Season of the Witch

魔幻惊悚片《女巫季节》由多米尼克·塞纳执导，尼古拉斯·凯奇与“地狱男爵”朗·普尔曼主演，在塞纳和凯奇2000年合作的动作片《极速60秒》一片恶评后，两人此次再度联手，挑战一个诡异题材。故事发生在14世纪，凯奇饰演一个十字军退伍骑士，他和伙伴要护送一个被怀疑是散布黑死病女巫的女孩至修道院驱散魔鬼。在敌意人民、巫术传说和神秘力量的阻挠下，此项任务困难重重。



斯巴达克斯：血与沙
Spartacus: Blood and Sand

这是一部来自付费有线电视网Starz的大尺度剧集，有人这样描述它：《斯巴达300勇士》的粗旷和狂野，《罗马》的史诗和香艳，《异形庇护所》的虚拟画面，三者合一，一部相当雄性的剧集。剧集讲述斯巴达克斯由奴隶变成英雄的血泪辛酸史，从被罗马人背叛，流放成奴隶，到变为角斗士，成为罗马共和国历史上最富盛名的传奇。虽然身为剧集，情节推动较慢，但其出众的制作和野蛮格斗、奴役和性等成人元素，还是颇有吸引力的。



《压力下的角逐：解密索尼PS3与微软XBOX360的生死时速之战》
戴维·希普/米基·菲利普斯

最初看到《压力下的角逐:解密索尼PS3与微软XBOX360的生死时速之战》这个书名，原以为讲述的是PS3与Xbox360的市场竞争，而实际上则讲述了这两款游戏机所用处理器诞生的神奇故事，讲述了IBM、索尼、东芝设计中心顶尖工程师创造这个奇迹的过程。

戴维·希普和米基·菲利普斯，这本书的两位作者都曾经是IBM旗下的芯片设计师。戴维·希普，这位充满传奇色彩的Xbox 360和PS3游戏机个人电脑微处理机芯片的首席设计师和技术指导，与他的同事米基·费普斯，给我们再现了世界两大知名电脑游戏机背后的技术秘密及其诞生的神秘过程。

2001年，戴维组建团队为索尼的PS3游戏机设计处理器，而2003年，微软插足，给开发工作带来了巨大的冲击。微软希望将设计小组的芯片用于Xbox360游戏机，并同样瞄准了2005年的圣诞市场。设计小组使出浑身解数满足两个主顾的要求，力图在微软“胜利或是死亡”的破釜成舟之势和索尼的谨慎小心、步步为营之间找到平衡点。戴维和他的团队以每周80个小时的疯狂工作状态，忍受着焦躁、友谊几近崩溃以及绝望，最终取得了胜利。

北美PC游戏销量榜

（2010年1月31日～2月6日）
数据来源：Direct2Drive

名次	中文名	英文名	开发商
1	质量效应2数字豪华版	Mass Effect 2 Digital Deluxe Edition	BioWare
2	星际迷航在线数字豪华版	Star Trek Online Digital Deluxe Edition	Cryptic Studios
3	质量效应2	Mass Effect 2	BioWare
4	星际迷航在线	Star Trek Online	Cryptic Studios
5	战地——叛逆连队2限量版	Battlefield: Bad Company 2 Limited Edition	DICE
6	质量效应	Mass Effect	BioWare
7	文明Ⅳ完全版	Civilization IV: The Complete Edition	Firaxis Games
8	红色派系——游击队	Red Faction: Guerrilla	Volition
9	龙世纪——起源	Dragon Age: Origins	BioWare
10	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	NCsoft

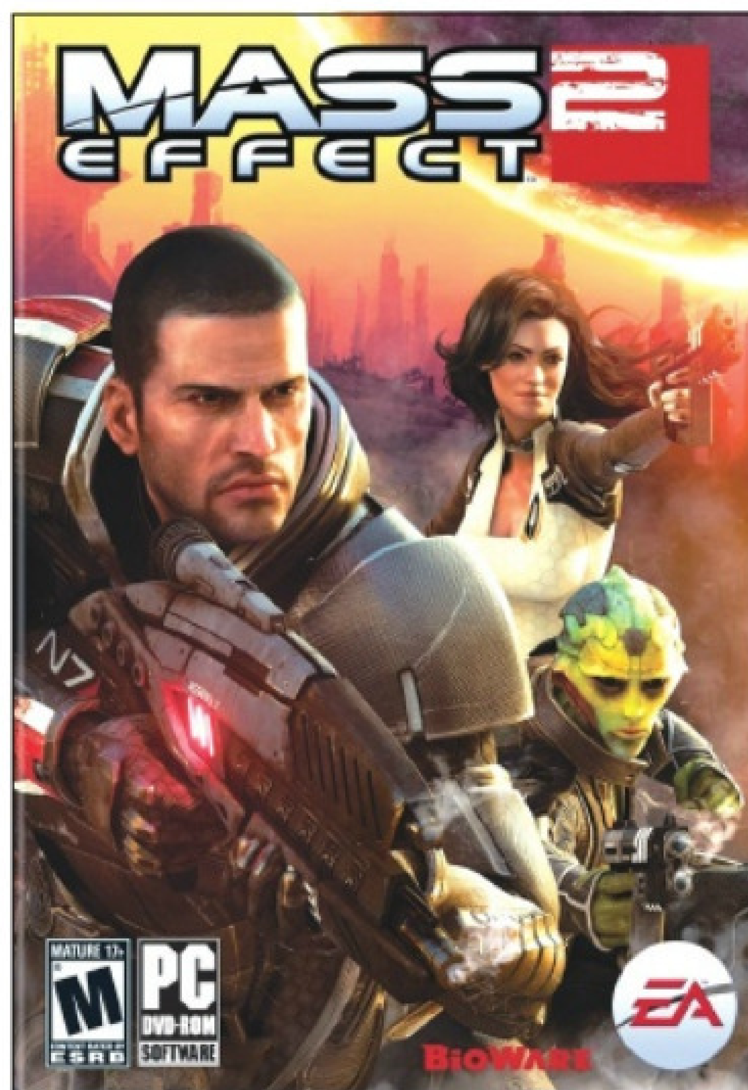
韩国网吧游戏排行榜

（截至2010年2月1日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	星际争霸——母巢之战	StarCraft: Brood War	17.54%
2	突袭	Sudden Attack	9.62%
3	魔兽世界	World of Warcraft	8.18%
4	魔兽争霸III	Warcraft III	6.95%
5	特种部队	Special Force	5.38%
6	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	5.37%
7	天堂	Lineage	5.00%
8	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	4.85%
9	FIFA Online 2	FIFA Online 2	4.20%
10	天堂II	Lineage II	3.63%

正版，不是用来玩的？

■榜评人 Say



我有一个哥们儿，自小家里有钱，大学毕业后直接下海跑起生意，赚了点儿小钱（这是他的原话），其人又是个电脑游戏迷，自打国内有正版游戏卖的时候起，凡是看起来还可以的游戏，他都会买一个放在家里。同时，他D版游戏也不少买，各类光盘堆起来向像座小山。每次他玩游戏的时候，都是用D版，不少正版，倒是连封都没有拆过。我们就嘲笑他，说你买这么多正版等着下崽儿呀，他就说“D版是用来玩的，正版是用来看的”。

我们的北美PC游戏榜，是销售榜，就是以销量来排名次的，至于大家把游戏买回家是不是去玩，就是无关紧要也无法查证的了。就拿本期排名在前的《质量效应2数字豪华版》来说，居然排在《质量效应2》之前，就是说一个游戏的豪华版比普通版卖的还要多，这就不能不让我怀疑，这些买豪华版的人，买豪华版是为了玩还是为了看的了。而榜内排名第二的，也是个豪华版——《星际迷航在线数字豪华版》，而《星际迷航在线》本身只排了第四。再看看第五名“限量版”、第七名“完全版”的字样，就愈发地证明我的怀疑是有道理的。

于是我就想，国内玩家买D版来玩买正版来收藏，国外玩家买普通版来玩买豪华版来收藏，也许道理是一样的。

我到网上查了一下，《质量效应2》普通版的售价是49.99美元，豪华版的售价是59.99美元，多付20%的钱，就能把普通版变成豪华版，买家大概觉得值，商家也乐得用此道赚钱，只是将来别出什么“超豪华版”“极限豪华版”之类就好！

韩国网吧游戏排行榜，则充满了怀旧色彩。不过这也算合理，注意一下你周边的玩家们，你会发现，他们中的很多人正玩着一年、两年，甚至五年、十年前的游戏……



绿色征途
ls.ztgame.com



黄金搭档
中老年型
钙+铁+锌+硒+维生素





邮发代号：82-726

售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN